

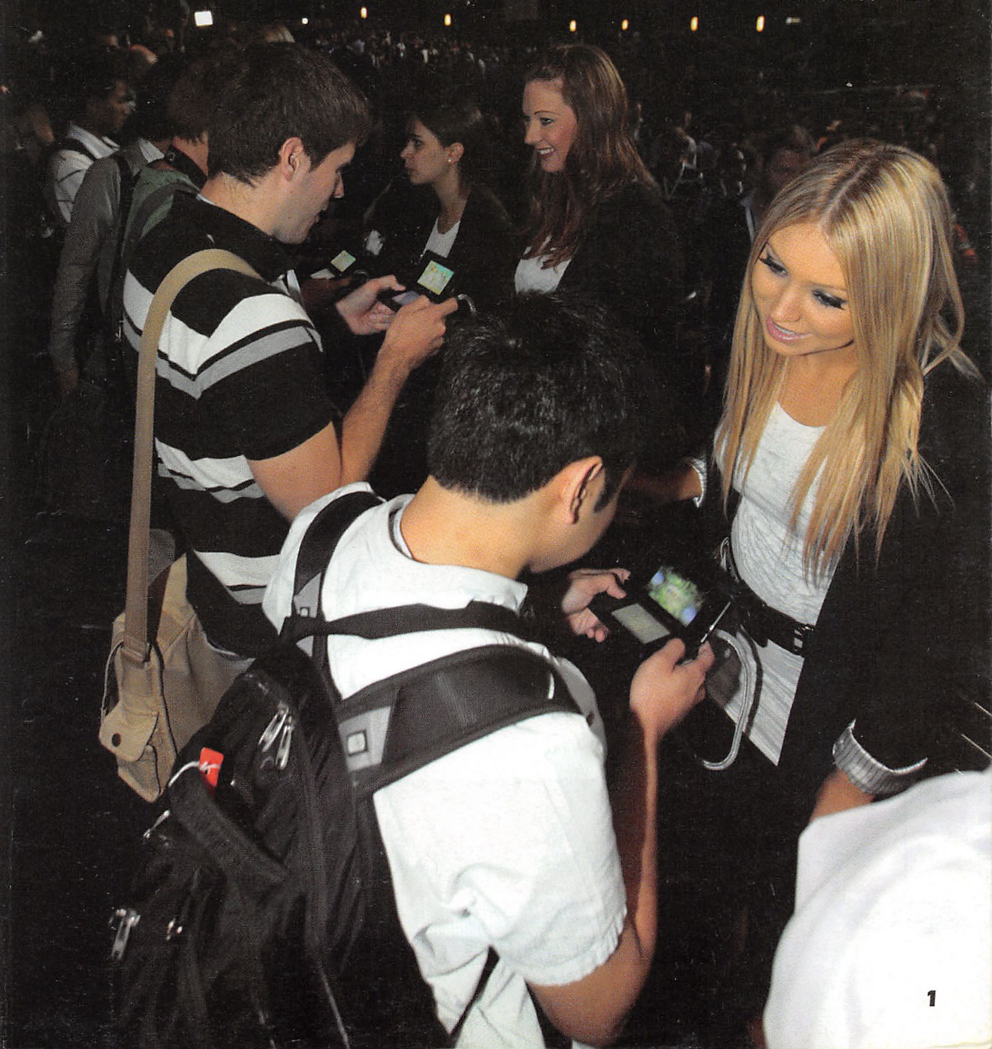
DVD
E3精彩视频 全部3DS游戏展示
掌机迷
New
POCKET GAMERS
2010
7月号
定价:9.8元
新作速报
索尼克颜色
黑豹如龙新章
战神斯巴达之魂
啪嗒砰3
寄生前夜第三个生日
黄金太阳DD
马里奥vs大金刚：迷你村庄暴动
口袋妖怪黑白
攻略研究
烈焰同盟全剧情教程小说+Happy End攻略
魔装机神103全任务攻略
足球小将
热血足球
创意族赛车
E3 SPECIAL
3DS全解析,70款游戏速报
3DS和NDS对比/谈话3DS
E3超大专题!
40P


EXIT
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
HeadBlade
HELLO MY PSN ID IS

E3专题

你看你的世界杯 我有我的E3展

文/PG编辑和玩家



Nintendo 3DS正式公开！3D时代即将来临！

按照惯例，E3期间一些游戏业界的大厂要趁热闹开专门的发布会。任天堂似乎延续了去年的低调风格，大猩猩雷吉在台上讲个不停，舞台布景也没有多少花样。但是和去年不同，这一次任天堂握有杀手锏——Nintendo 3DS，这台掌机界领头羊公司发布的新掌机，没人愿意错过它第一次登场的时刻。正在看杂志的各位可能因为种种原因没看上直播，没关系，我们会给你进行详细的介绍。3个月前我们就做了一系列的猜想，不过这一次是真家伙了。

文/硬核

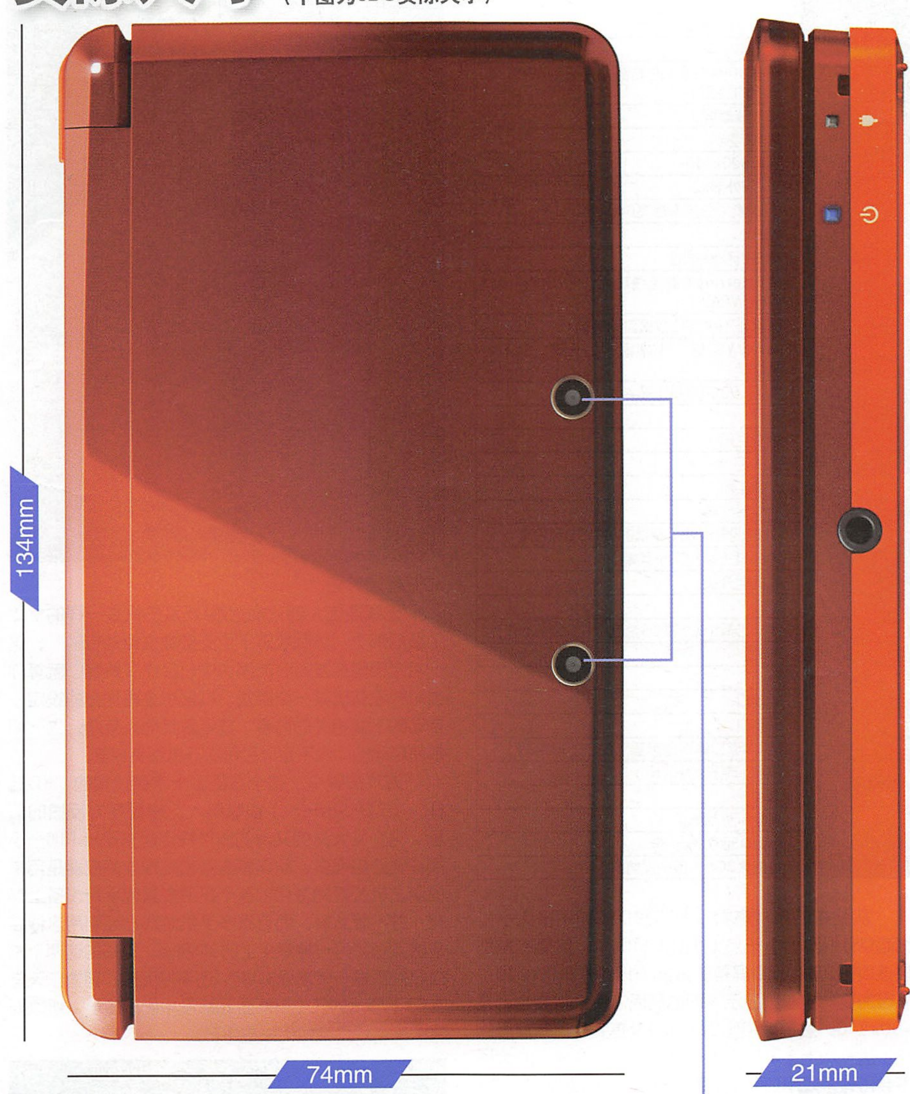
NINTENDO 3DS™

主机造型



实际尺寸

（下图为3DS实际大小）



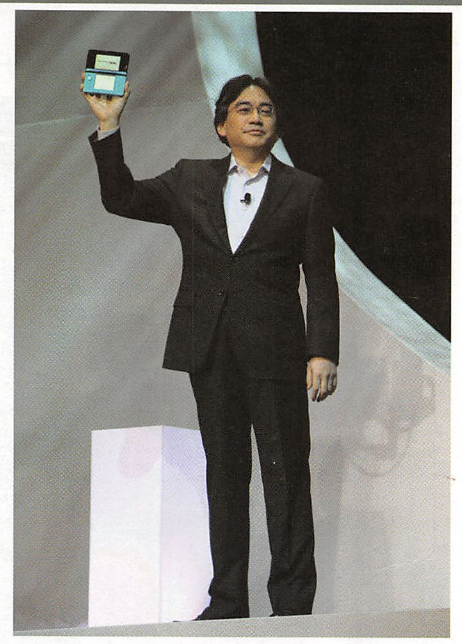
3D摄像头

你可以利用3DS来拍摄3D的照片，然后你可以使用3D滑杆来调整3D的效果。在DSi上一个普通摄像头就玩出了不少花样，我相信这样一对3D摄像头不会在以后的游戏中被制作人忽视。至于只有30万像素，这个话题在DSi那个时期已经讨论过了，毕竟这只是游戏机，拍出的照片是用来“玩”而不是用来“看”的，30万就30万吧。

主机规格	
尺寸	长134mm x 宽74mm x 厚21mm（合盖状态）
重量	约226g
上屏	3.53寸宽屏液晶屏
	带裸眼3D机能
	分辨率800x240（左右眼分别看到400x240分辨率的画面）
下屏	3.02寸液晶屏
	带触摸机能
	分辨率320x240
摄像头	内部x1/外部x2
	30万像素（分辨率最高640x480）
无线通信	2.4GHz
	支持多机互联对战
	支持Internet（需无线热点，密码规格支持WPA、WPA2）
	休眠状态下也支持数据自动传输
游戏操作输入	A/B/X/Y四键、十字键、L/R键、Start/Select键
	3D摇杆（360度类比输入）
	触摸屏
	内置麦克风
	摄像头
	动作感应器
	陀螺仪感应器
其他操作输入	3D效果调节滑块（平滑的调节3D纵深度）
	HOME键（跳出系统菜单）
	无线机能开关
	电源键
接口	游戏卡带槽（对应3DS游戏卡和DS游戏卡）
	SD卡槽
	电源接口
	充电接口
	耳机接口
声音输出	内置2声道立体声扬声器（位于上屏两侧）
触控笔	可伸缩（最长约10cm）
电池	锂电池
游戏卡	3DS专用游戏卡
	大小跟DS游戏卡一样
	容量最大2GB（最初发售时）

从公布的尺寸来看，3DS跟DSL差不多大小，比起DSi则要稍小一点（但比DSi厚），重量的差别应该可以忽略。3D屏幕的分辨率标的是800x240，但因为要对应双眼显示不同的画面，所以其实也就是400x240。触摸屏相比DSL几乎没有变化。有意思的是，这一次上下屏终于不一样大小了，这样一来大概不会再有游戏用到两个屏幕来显示一个大场景了。DS上这么做的游戏不少，但两块屏幕中间间隔那么远，让这种画面缺乏应有的魄力。

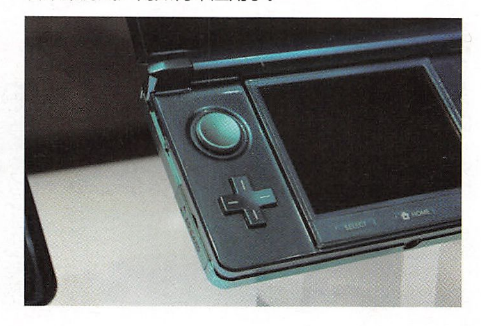
再来看看摄像头。3DS外部有两个摄像头，意味着你可以利用3DS来拍摄3D的照片，然后你可以使用滑杆来调整3D的效果。在DSi上一个普通摄像头就玩出了不少花样，我相信这样一对3D摄像头不会在以后的游戏中被制作人忽视。至于只有30万像素，这个话题在DSi那个时期已经讨论过了，毕竟这只是游戏机，拍出的照片是用来“玩”而不是用来“看”的，



30万就30万吧。

无线通信大部分规则跟DS系主机是一样的，除了最后那个“休眠状态下也支持数据自动传输”。这一点岩田聪在发布会的演讲中已经作了解释，就算你当时并没有玩某一个游戏，机器也会根据你的设定，自动的下载相关的内容，或者跟其他人互动。这一切都是自动的，说不定以后每次开机都有惊喜。

游戏按键中，那个占据了十字键位置的“3D摇杆”（3D Slider）很吸引人。根据各方反馈的信息，这个又大又圆又滑的操作杆用起来比PSP那个小摇杆要舒服很多。动作感应器和陀螺仪感应器是用来侦测主机位置的变化，这个在很多其他手持设备上都有，并不算新鲜。而且很多手机游戏已经利用这种感应器实现了另一种意义上的3D画面。3DS的这两个感应器能否进一步增强3D感，还不得而知。因为任天堂在E3上展示的几个3DS游戏都没用到感应器，所以要看未来游戏厂商如何来应用了。

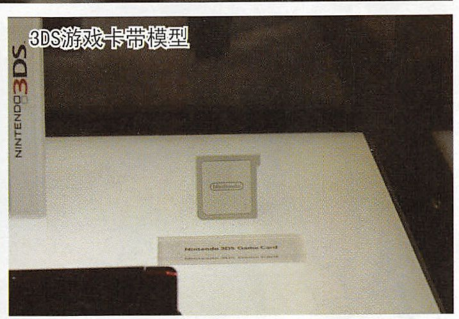



音量键和SD卡槽


游戏卡带槽和电源接口、充电接口



无线机能开关



3DS游戏卡带模型

在主机的其他操作上，3D效果调节滑块的作用是可以无级的调节3D画面纵深感强度，并不是我们之前所猜测的3D和2D之间的简单转换开关。而"HOME键"、"无线机能开关"大家应该并不陌生，因为这些PSP都有。

看到接口你可能会发现除了电源接口之外还有一个充电接口。接上电源之后还不能给电池充电？要使用专门的接口？总感觉这里有问题，但直到截稿之时，我们也没找到明确的答案。乐观的估计就是这个充电接口其实是数据接口，就像PSP顶上那个小USB口一样，让你方便的链接其他设备交换数据，比如PC、Wii等等。

列表的最后提到卡带容量2GB，请注意这里是GigaByte，也就是电脑应用中常说的容量单位，而不是之前我们习惯说的Gigabit（1GB=8Gb）。2GB的容量比PSP的UMD盘都要大（UMD为1.8GB）。而且按照惯例，几年之后的卡带容量很可能会越来越大，各种需要大容量才能实现的内容在3DS上也可以轻松实现。

还有一些规格任天堂并没有公布，比如其内部的CPU等芯片型号和具体性能指标。这些我们就只能猜测了。跟之前的传言不一样，3DS的图像芯片并没有采用NVIDIA公司Tegra芯片的迹象，而且跟NVIDIA都没什么关系，截稿前已经确认3DS使用的是日本本国的DMP公司的图像芯片PICA200。当时还有人说3DS的游戏画面会跟PS3、XBOX360是一个等级，这显然也是不对的，大家可以自己看游戏截图。通过"平板"画面截图可以看出，3DS的游戏画面比DS高几个档次是可以确认的，比PSP也要强，在某些方面能达到PS2的水平。CPU方面很明显还是使用的ARM结构，以方便兼容DS的游戏。

3D画面则是个很难描述的东西，除了亲自去现场看，没有其他方法来还原3DS实际的3D效果，视频不行，图片更不行。在这一点上，我们跟大家是一样的。我们只能收集一些能去现场试玩的幸运儿的描述，等我自己回过头来看他们的感受时，你猜怎么着——几乎是一边倒的赞美之词。

"纵深感明显，而且看起来超赞：画面明亮、干净而且非常锐利。传统的3D给每只眼睛提供的图像都要用一半的光线，这样就会降低整体的清晰度，3DS不是这样。"——EuroGamer

"最佳的观看范围比较广，你没有必要刻意保持某种不舒服的角度。如果旋转机身会出现重影，失去3D效果，但是要保持立体的画面并不难。"——IGN

"看看新的《任天狗》，就像是前作一样，你可以用触控笔跟小狗交流。但3D屏幕上的新版本更加有吸引力。有一次小狗跳到屏幕上，在我看来它的头就真的跳出来了。"——GIZMODO

"任天堂极力阻止我们正对着屏幕拍照，因为相片的效果很不好，所以如果你看到一些照片就觉得这个画面不怎么样，别这么认为——它的效果很好，或者说是太好了。"——Engadget

下页进入
游戏部分

Kid Icarus™ UPRISING

新光神话 帕鲁特娜之镜

3DS ●Kid Icarus: Uprising
●ACT ●未定 ●任天堂 ●1人

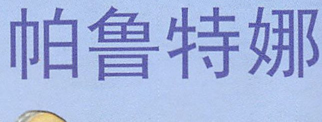
这个游戏的主人公皮特在《任天堂大乱斗Wii》中比较活跃，但有多少人玩过真正的原作《光神话 帕鲁特娜之镜》呢？这款FC上的名作，距今已有差不多25年的时间。如今借助3DS的独特的操作手段，名作终于重生，将给大家带来“创新又不乏传统”的游戏体验。











光之女神
帕鲁特娜



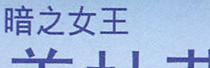
统治天使之国的两位女神之一，她赋予主角强力的武器神弓以及短暂飞行的能力，以对抗美杜莎的邪恶军团。

快节奏动作射击游戏

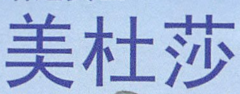
前作的游戏方式被称为《马里奥》《银河战士》《塞尔达》的综合体，结合了跳跃、射击、收集强化道具等要素。出色的游戏表现赢得了玩家的喜爱，被国外媒体评为史上最强的100个游戏之一。而此次的新作将在继承原作世界观的基础上，对游戏玩法进行全面更新。平台跳跃的要素将被削弱，飞行、移动和三人称射击将成为主要的玩法。

根据故事设定，主人公皮特并不是天使，他本身并不能飞行。所以这一次光之女神将赋予他飞行的能力，但只能持续5分钟。游戏的基本流程是皮特获得飞行的能力，然后飞行前往目的地。





暗之女王



美杜莎







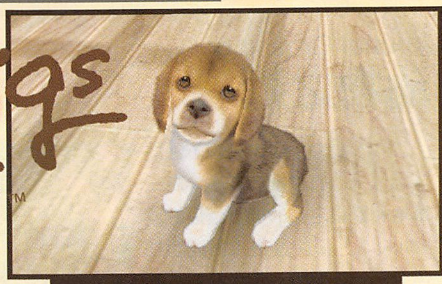
同为天使之国的女神，但因为轻视和伤害人类，被帕鲁特娜变成丑陋的怪物并贬下至黑暗的地下世界。多年来她一直伺机复仇。

突破传统的简单操作



皮特飞往目的地的途中要消灭各种怪物，最终进入地面战斗，面对各种强力的BOSS。所以游戏将同时包含空中和地面的战斗体验。这也符合官方给本作的定义："快节奏的动作游戏，混合了空中以及地面的射击元素。操作方法直观、流畅。游戏很容易上手但是非常有深度。"操作方面，因为3DS有了更灵敏的"3D摇杆"，游戏将能够很好的控制人物移动，同时改变视角方便瞄准。你使用3DS的摇杆来移动，L键射击，使用触控笔来瞄准。制作人樱井政博的目标是，结合这三种控制方式，让操作越简单越好。

nintendogs + cats



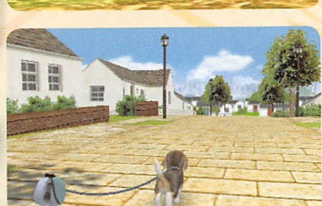
任天狗和猫

3DS ●Nintendogs+cats
●SLG ●2010年预定 ●NBGI ●1人

当的猫狗如何相处？

《任天狗》是任天堂公司在DS上开发的宠物模拟游戏，以拟真的交流方式著称。玩家可以使用触摸屏和麦克风与虚拟的小狗亲密接触。今年E3上任天堂公布了新作的消息——《任天狗和猫》。





别忘了3DS版游戏的最大特点——3D画面。通过3D屏幕，宠物将更加生动的展现在你的面前，无论是和它们游戏还是逛街，各种景物之间的距离感也将更加显著和真实。所有的这些都将是全新的游戏体验。

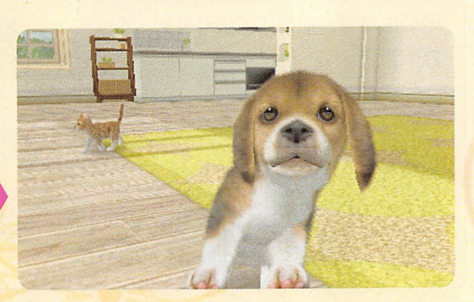
看看右边这张图，想象一下在3DS的屏幕上，凑到你面前的小狗将会有“把头探出屏幕”的感觉。另外后面还有可爱的小猫呢，等不及想玩到这款游戏了吧？！



同时，因为内置摄像头已经成为3DS的标准配置，所以新作将多加入一种玩家与宠物交流的方式：宠物可以通过摄像头“看到”你。虽说它们可能没办法辨别摄像头前的人是不是它们的主人，但是你头部的一些动作它们是可以看到的。所以当你将头侧向一边时，它们也会学你的样子将头歪向同一个方向。



不仅仅是在原作基础上加入一些猫那么简单，这些猫如何和狗进行互动也将是吸引人的地方。



Animal Crossing
动物之森

3DS

3DS版的《动物之森》画面非常漂亮，各种细节非常丰富，草地和家具之类的细节远远好过Wii版本。即使是进入房间后视角突然一下拉近，你也会发现诸如字板、沙发之类的物品有着惊人的细节。同样，《动物之森》的3D并不是很明显，但这不是缺点。3D效果被真实、有形的加入到了画面中，是一种非常舒服的感觉。









Mario Kart
马里奥赛车

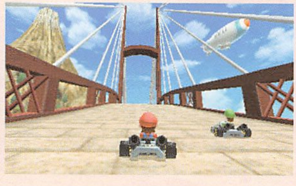
3DS

能够看到画面的深度将有利于知道自身和对手之间的距离。同样在这个即使演算的演示动画里也有着相当赞的细节表现。马里奥和路易在靠近之后，他们会互相看对方。不仅仅是转头，连眼珠都会有相应的转动。演示中的赛道来自于《Wii Sports 度假胜地》的小岛，以及经典的桃子公主城堡。相信正式版会有更好的表现。





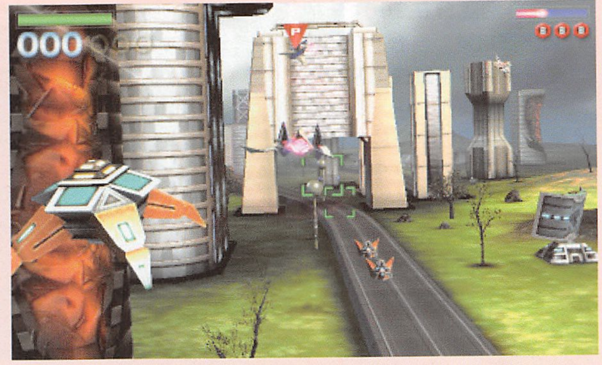


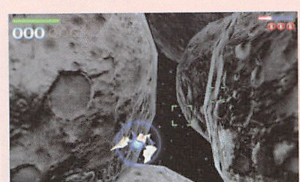


Star Fox 64 3D
星际火狐64 3D

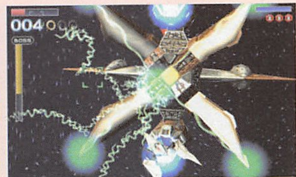
3DS

3DS版《星际火狐》是复刻的N64版本，游戏中的水面可以反射光线，这使得大海看起来感觉非常好。当你的战斗机在高楼大厦中穿梭时，3D的效果非常明显，就像是在真实的世界一样。这种游戏真的很适合使用3D来表现。相对于原来2D的N64版，这个游戏的关卡虽然是复刻，但由于3D环境的出现，仍可算是一种全新的游戏体验。









Paper Mario
纸片马里奥

3DS

这个3DS版本演示的战斗系统似乎跟传统的《纸片马里奥》没有什么区别，不过因为机能强大的缘故，看起来还是要好一些。游戏的画面相当接近于Wii版的《纸片马里奥》。限于剪纸的风格，很多物体并没有跳出屏幕的感觉。相信到了正式版本中，会有更多的3D效果加入到中间来，至少要像Wii版游戏那样。





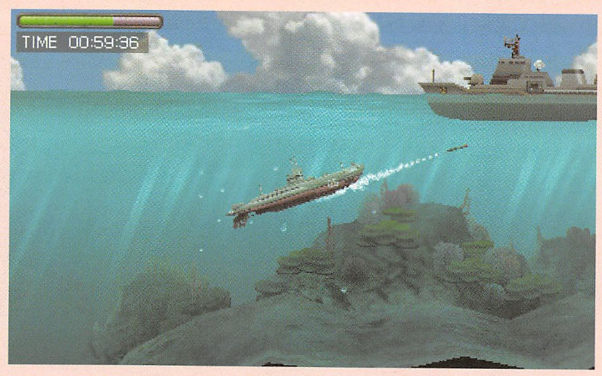


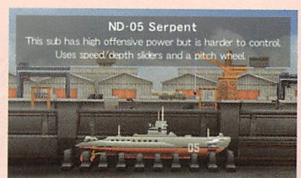


Steel Diver
钢铁驾驶者

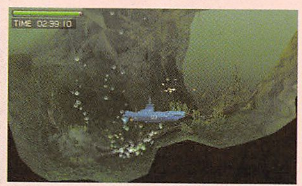
3DS

这个游戏曾在2004年的E3展上展出过，当时的目的是想要演示如何用触控笔来进行复杂的潜艇操作。这一次潜艇大战的演示版以全新的形象出现，使用3D画面很好的展示了海底的复杂景象。操作方面没有什么区别，还是滑动触控笔来控制，不过因为有了3D效果，潜艇看起来像是在一个漂亮的鱼缸里游动。





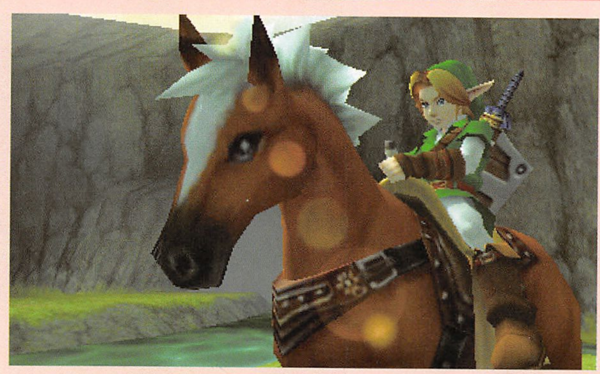


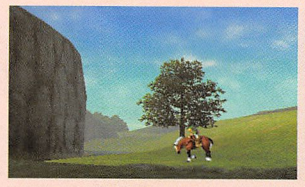


The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
塞尔达传说 时之笛3D

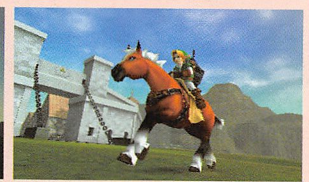
3DS

《塞尔达传说》系列中的最高杰作现在也要在3DS上复刻了，当初的传言说任天堂仅仅为E3做了这一个演示版，但后来官方证实将会制作完全版，让你在掌上重温这一经典的3D版。任天堂在他们的展区演示的本作内容仅仅是几张截图，目的大概是不想把观众的注意力从Wii版的《塞尔达传说》上移开。









METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D "The Naked Sample"
合金装备SOLID：食蛇者3D

3DS

小岛本人对3DS相当重视，从他们制作的这个E3演示版就可以看出来。演示版取材自系列第三代《食蛇者》，虽然你不能实际操作Snake，但是可以在特定的场景中转动视角，所以可以肯定这个演示版是即时演算的。另外当Snake移动到吊桥上时，一个蜜蜂进入画面中央，3D的效果尽显，真是非常讨好观众的的做法。









Resident Evil Revelations
生化危机：启事录

3DS

《生化危机 启示录》在3DS上演示的是一段即时演算的动画过场，演示的是在一艘巡洋舰上发生的事件。演示的动画并未透露游戏太多的实质性内容，但却引起了不少人对于3DS的机能到底有多高的猜测，不少人甚至认为这是CAPCOM和任天堂的阴谋，拿预渲染的动画来冒充即时演算，这一切都要怪游戏的画面太强大了。





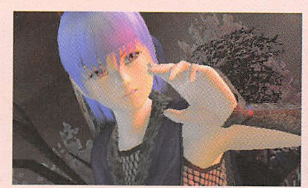




Dead Or Alive 3D
死或生3D【暂名】
3DS

TEMCO的代表格斗作品，通常喜欢在机能最强的主机上开发，3DS版新作的公开似乎表示这台掌机有着不凡的性能。从画面来看，人物的精细程度基本达到了家用机水平，建模圆滑，颜色绚烂。对于3D效果，看着本作中的mm角色浮现在屏幕之上，进行打斗的场景是一种从未有过的体验。而DOA系列的代表动作"乳摇"可能也将更加真实......





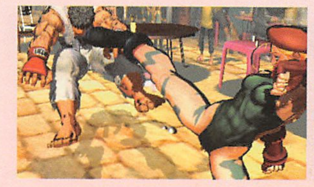




Super Street Fighter IV 3D Edition
超级街头霸王IV 3D版
3DS

Capcom在iPhone上推出了《街头霸王IV》缩水版，当大家期待PSP版的时候，3DS版在今年E3公布了。根据目前公布的画面，3DS版画面比iPhone版强，但比家用机版还是差一些，也许可以通过未来的开发强化上去。对于3DS来说，按键的手感自然比iPhone全触摸强，由于3D屏幕的利用，浮现在屏幕之上的街头霸王们肯定更加栩栩如生。









任天堂3DS首批豪华游戏阵营

厂商	游戏
Activision	DJ 英雄3D (DJ Hero 3D)
AQ INTERACTIVE	cubic Ninja
ATLUS	世界树迷宫 (Etrian Odyssey)
	真女神转生 (Shin Megami Tensei)
	真女神转生：Persona (Shin Megami Tensei: Persona)
	真女神转生：恶魔生存者 (Shin Megami Tensei: Devil Survivor)
Capcom	生化危机：启事录 (RESIDENT EVIL® REVELATIONS)
	超级街霸4：3D 版 (SUPER STREET FIGHTER IV 3D Edition)
EA	FIFA 足球 (FIFA Soccer)
	劲爆美式橄榄球 (Madden NFL)
	模拟人生 3 (The SimsTM 3)
Gameloft	沥青都市 (Asphalt GT)
Harmonix	音乐游戏 (Music game)
HUDSON SOFT	炸弹人系列 (Bomberman franchise)
	十项运动系列 (DECA SPORTS franchise)
	KORORINPA系列 (KORORINPA franchise)
KONAMI	职业棒球系列 (Baseball franchise)
	魂斗罗系列 (Contra franchise)
	青蛙过河系列 (Frogger franchise)
	小岛秀夫的合金装备SOLID：食蛇者 3D "The Naked Sample" (HIDEO KOJIMA' S METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D "The Naked Sample")
	胜利十一人系列 (PRO EVOLUTION SOCCER franchise / WINNING ELEVEN franchise)
LEVEL-5	雷顿教授：奇迹的面具【暂名】 (Professor Layton and the Mask of Miracle)
Majesco Entertainment	吸血莱恩：The Shroud (BloodRayne: The Shroud)
	男孩和软泥 (A Boy and His Blob)
	Face Racers: Photo Finish
	Lion' s Pride: Adventures on the Serengeti
	Martha Stewart
	WonderWorld Amusement Park
Marvelous Entertainment	牧场物语 3D【暂名】 (BOKUJYOUMONOGATARI 3D)
NAMCO BANDAI Games	龙珠系列【暂名】 (Dragon Ball® franchise)
	高达系列【暂名】 (Gundam® franchise)
	吃豆人与大蜜蜂【暂名】 (PAC-MAN TM & GALAGA TM)
	山脊赛车系列【暂名】 (RIDGE RACER®)
	超级机器人大战系列【暂名】 (Super Robot franchise)
Nintendo	动物之森 (Animal CrossingTM)
	新光神话：Uprising (Kid IcarusTM: Uprising)
	马里奥赛车 (Mario KartTM)
	任天狗+猫 (nintendogsTM + cats)
	纸片马里奥 (Paper MarioTM)
	飞行俱乐部 (PilotWings ResortTM)
	星际火狐64 3D (Star Fox 64TM 3D)
	钢铁驾驶者 (Steel Diver)
	塞尔达传说 时之笛3D (The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D)
ROCKET	Crash-City GP
	VS-robo
SEGA	索尼克【暂名】 (Sonic)
	超级猴子球【暂名】 (Super Monkey Ball)
SQUARE ENIX	开发代号：陆行鸟赛车 3D (CODENAME: Chocobo Racing® 3D)
	勇者斗恶龙系列 (DRAGON QUEST® franchise)
	最终幻想系列 (FINAL FANTASY® franchise)
	王国之心系列 (KINGDOM HEARTS franchise)
Take-Two Interactive	嘉年华游戏系列 (Carnival Games® franchise)
TECMO KOEI GAMES	死或生 3D【暂名】 (DEAD OR ALIVE® 3D)
	真•三国无双【暂名】 (DYNASTY WARRIORS®)
	忍者龙剑传【暂名】 (NINJA GAIDEN®)
	战国无双 3D【暂名】 (SAMURAI WARRIORS® 3D)
TOMY	可爱的丽莎3D (Lovely Lisa 3D)
	火影忍者 疾风传动作游戏 (NARUTO SHIPPUDEN ACTION)
THQ	颜料宝贝2 (de Blob 2)
	功夫熊猫：Kaboom of Doom (Kung Fu Panda Kaboom of Doom)
	Marvel超级英雄小队 Infinity Gauntlet (Marvel Super Hero Squad Infinity Gauntlet)
	马达加斯加的企鹅 (The Penguins of Madagascar)
	Puss N Boots
	黑街圣徒：Drive-By (Saints Row: Drive-By)
Ubisoft	刺客信条：失落的遗产 (Assassin' s CreedTM Lost Legacy)
	巨龙之战：恐龙打击 (Battle of GiantsTM: Dinosaur Strike)
	极道无间：Renegade (Driver® Renegade)
	好莱坞 61【暂名】 (Hollywood 61)
	汤姆克兰西 幽灵行动 (Tom Clancy' s Ghost ReconTM)
	汤姆克兰西 分裂细胞：混沌理论 (Tom Clancy' s Splinter Cell Chaos TheoryTM)
Warner Bros	蝙蝠侠系列 (Batman franchise)
	乐高系列 (LEGO franchise)

有图有真相 3DS和NDS画面对比

今年E3是3DS的主场，大家终于看到了3DS的真面目，有人兴奋，有人不以为然。3DS把每个游戏的每一帧画面渲染两次，然后一起传到你的眼睛里，给你立体感；关闭3D功能后，3DS的画面就是平的了，也就是咱们杂志上看到的所有3DS画面。就是说，大家在杂志上看到的这些画面不是3DS的真面目！

3D画面只能亲自去体验，别人怎么跟你形容也是白搭。而全球"战犯们"的焦点是3DS的机能强了多少。有人和PSP比，有人和PS2比，PG小编也来凑热闹啦，不过咱们不玩虚的，就用3DS和他的哥哥NDS，用相同系列的游戏做对比，这样更有说服力一些。从截图不难看出，即便3DS在2D模式下，相同游戏的画面进化也很明显。当然这种简单的对比很肤浅，不是技术文，看不到3D效果的截图也不给力，不能动起来的画面显得死板，而且别忘了3DS游戏还在开发中，成品也许有很大变化。说了这么多，无论如何画面的对比还是很直观的，虽然不能得到什么结论，起码能看出3DS的机能强化了不少。

（注，选择的对比画面为相同的游戏系列，类似的画面。只对比双屏中的主游戏画面，菜单地图等画面的对比以后再说。篇幅所限，只选择了几个游戏。）

文/剑纹

屏幕大小说明

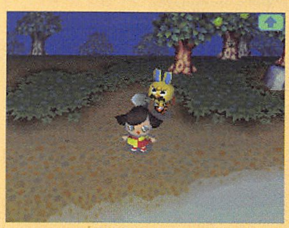
3DS的上屏进化巨大，增加3D技术，单帧的分辨率为400x240（3.5英寸宽屏），而NDS的分辨率是256x192（3英寸）。屏幕差异如下图所示，3DS屏幕比NDS大了差不多一倍。咱们不在杂志上按照实际屏幕大小放图，一是操作确实有难度，很难丝毫不差。二是本文只为对比画面，无需完全1:1画面大小。不过我还是把两个画面的比例设置好了，上面是3DS，下面是NDS，尺寸差异一看便知。最后再说一遍，咱们只为在没有玩到3DS之前对比一下画面解闷，没别的意思。废话少说，下面开始！

3DS
400 x 240

DS
256 x 192

动物之森3DS vs. 动物之森：WW





3DS版：画面明显从Wii版而来，看超圆的地面，角色身体比例，巨大的衣服，尤其是上身，这都是Wii版显著的改良。NDS版里换个衣服基本看不出区别。
NDS版：2005年12月的游戏，大家都玩过。

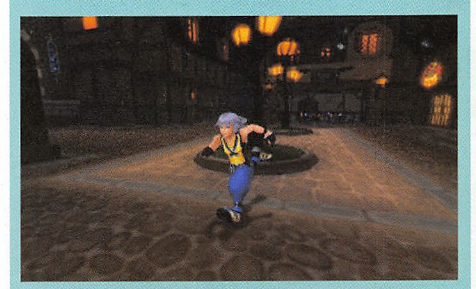
巨兽之战：恐龙来袭 vs. 巨兽之战：恐龙时代





3DS版：UBI在今年E3首批公布的3DS游戏，还制作了一段夸张的CG动画。实际的画面效果还不错，起码周围的场景都是3D建模了。
NDS版：美版2008年10月发售，没玩过就找一个试试吧，不错的游戏。

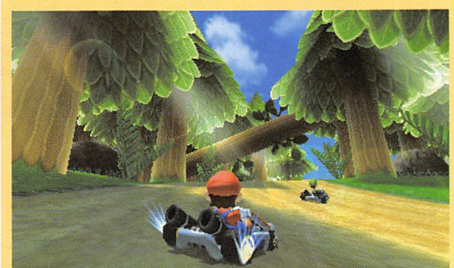
王国之心3DS vs. 王国之心 358/2天





3DS版：SE公司首批公布的3DS游戏，16:9的画面很有PSP游戏的感觉，而且没有锯齿，这才是王国之心嘛。
NDS版：这个差异就明显了。现在看3DS和NDS的画面对比，就好像当年看NDS和GBA的。

马里奥赛车3DS vs. 马里奥赛车DS





3DS版：还是很像Wii版马车的画面，画面这个灿烂，这个美啊。
NDS版：很难想象马车DS已经发售5年了，人生有多少个5年啊，还记得当时联机玩的情景。玩这个游戏过来的小孩也是老玩家了。

任天狗+猫 vs. 任天狗





3DS版：从NDS版基础上改进，让狗狗更加高科技，而且出现了狗狗的好伙伴"猫"。看画面，狗狗过来和人玩耍，猫猫自己溜达，很符合实际嘛。
NDS版：神游DSi的中文《任天狗狗》出了不久，有人还在玩吗？

分裂细胞：混沌理论 vs. 分裂细胞：混沌理论





3DS版：两个主机上的相同的游戏，如果是移植的话，这对比一看差异可就太明显了。
NDS版：剑纹我当时无视了这个游戏，如今试了试，感觉还可以，比想象的好一些，毕竟开发商没有把它改得面目全非。

星际火狐64 3D vs. 星际火狐指挥





3DS版：没玩过《星际火狐64》的，等3DS版吧。这个游戏当年我至少通了20次，很讲技巧的纯打飞机佳作。
NDS版："指挥"不是纯打飞机游戏，还不是触摸屏惹的祸嘛。说实话战略部分也不太有趣。

业内谈E3 SPECIAL
关于3DS，他们有话要说

TALK 01



“任天堂开发的每一代新掌机，都给我们带来了之前从未有过的体验。3DS就像掌上的家用机，我们从来没见过如此强大的掌上设备。我们能制造出来的玩家体验，将会开启游戏界的新疆界。”

——Karthik Bala，Vicarious Visions公司

TALK 02



“我一直在等一台有着如此强大机能的掌机，它非常的吸引人。CAPCOM的游戏经常需要主机有强大的机能，包括图像。CAPCOM的每个人都希望能做出画面超强的游戏，任天堂3DS就能帮我们实现这一点。”

——稻船敬二，CAPCOM公司

TALK 03



“我很乐于让《合金装备索利德》在掌机上变成3D的，我选择了一个能够很好利用3D效果的外部环境——雨林。有各种东西在你的眼前，而你要快速穿过这些东西。我想让人们感到惊喜，让他们来感受这种纵深感，甚至包括对高度的感觉。”

——小岛秀夫，KONAMI公司

TALK 04



“3DS的3D显示以及主机性能合在一起能让我们做出很棒的游戏。有限的多边形处理能力已经成为DS游戏的瓶颈，我们没办法把想到的都做出来。但有了3DS的这些特点，我们就能利用新的技术来制作游戏。你能用3DS拍出3D的照片，这实在是太有趣了。这种能力能让3DS不仅仅是一个游戏机，还能成为一种常用的工具。”

——日野晃博，Level-5公司

TALK 05



“类比摇杆是相当好的设计，因为它能让我们更好的控制角色的移动，如果和触摸屏结合起来就更有趣了。我们Ubisoft Montreal工作室正在开发一款3DS的超大作，我现在还不能透露细节，请期待吧！”

——Melissa Cazzaro，UbiSoft公司

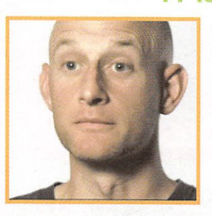
TALK 06



“不用戴任何东西就能看到3D的画面，让我觉得以后的游戏将会进化到完全不同的样子。特别是像日本人经常在室外玩游戏，比如电车里，所以3DS这台便携的掌机就非常好了。”

——早矢仕洋介，Team Ninja公司

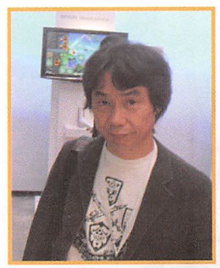
TALK 07



和我的朋友一起玩游戏的时候，我想知道他们是否在线，它给了我这个功能，让我知道他们正在玩的游戏，可以通过那个功能即时显示出来。我对运动游戏有爱，我可以用3DS和别人交流成就（Achievements）。你看看NDS的普及率，以后将有大量的朋友和我聊天或者交流。

——Ryan Stradling，EA公司。传闻3DS将有语音聊天功能、朋友列表和成就系统，就是从EA公司这个Ryan兄弟的发言来的。

TALK 08



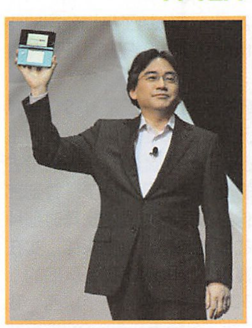
"3D显示方面，任天堂已经研究了20年。我们第一次开始用LCD显示3D画面，还是在NGC时期。从那时起，我们就开始积攒经验了，真正开始执行它是在3DS。过去3年我们都在为3DS工作。"

——宫本茂大神回答记者提问，关于"3DS有那么多展示的游戏，从什么时候开始开发3DS"时的回答。

"我还不太想对开发状态的3DS说太多，但是我们确实从Wii和NDS的网络服务方面吸收了很多要素，所以我们正在努力寻找一种最好的方式。你可以参考NDS的网络，那是3DS的基础。我们将在那个基础上努力提高和改进。"

——还是宫本茂，回答记者提问，"你们在强调3DS的网络功能，它与DS和Wii的网络有什么不同吗，你们还要用FC码来联机？"时的回答。

TALK 09



"假如我玩《任天狗》《马里奥赛车》《动物之森》或者《口袋妖怪》，假如这些游戏都支持新功能，不管我玩什么游戏，通讯汽车（communication car）都会出现在它们里面。"

——任天堂老板岩田聪在谈话中提到几个游戏，前三个都将推出3DS版本，最后一个《口袋妖怪》应该是"黑白"。看来这个游戏也将支持3DS，似乎有什么增强功能。

"未来的游戏将不再局限于坐在沙发上猛按按键，因此未来任天堂的最大敌人将是靠手持设备拼命挣钱，一批接着一批软件开发商投靠过去的苹果公司，而不是Sony。因为任天堂和Sony的竞争早就分出胜负，这从NDS家族销量远胜PSP，Wii打败PS3就可看出。"

——最近任天堂老板岩田聪对公司高级主管的训导。如今Wii和NDS系列机能低下问题越发明显，今年的销量减低了很多，而玩家正发生转移，据报道如今高校女生和三四十岁的大叔更喜欢在口袋里放一个iPhone，而不是NDS。3DS明显就是任天堂抢占市场的产品，也希望Wii HD早点来吧！



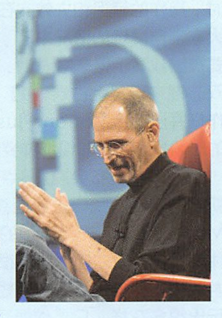
TALK 10



"iPod、iPad、Xbox和Playstation，这些东西我没有一个会用。它们让信息变得更杂乱、更娱乐、更消遣，而不再是作为一种增强工具，一种舒缓方式。"

——奥巴马对一些高科技产品感到惋惜，不是他不了解这些电子设备，其实总统经常强调严肃性，大家都习惯了。

TALK 11



"我们正在关注此事。富士康不是一个血汗工场，它是一个工厂。那里有餐厅和电影院，但它仍然是个工厂。那里出现了自杀和自杀未遂的情况——他们有40万员工，自杀率比美国的自杀率要低，但这还是很麻烦的事情。在我的家乡Palo Alto，也曾出现过这种传染式的自杀事件。我们正在尝试搞清情况。情况很复杂。"

——乔老对天朝富士康员工连续自杀事件的发言，并直接对富士康员工进行补偿，数额为苹果产品利润的1%–2%。

小编看E3
3DS不能盗版之谜

早几年的E3我们无非是看看展会现场的图片，然后等各种新闻以及游戏的消息和图片。除了内容多一点之外，倒也没啥特别。近几年网络视频转播发展很快，几个游戏大厂在E3期间的新闻发布会都有网站现场直播，而对于网络速度的要求也不高，这几场直播是肯定不能错过的。不像世界杯这种体育盛会，赶上在时差合适的地方举办的话，大家还可以白天看电视。E3这个永远是洛杉矶开，我们这永远都要半夜不睡守着电脑。等哪年我们也去现场采访一把。



15号凌晨1点半是微软的发布会，他们似乎要猛推体感操作Kinect了，即使先后有两场专门为Kinect准备的发布会，微软的这个综合发布会上依然是以Kinect介绍为主，而且全都是些为普通人准备的游戏，这自然激怒了全世界所有网上守着电脑的极客和宅男们。从美国和日本网站的投票来看，绝大多数的人都对微软的发布会不满意。至于咱们中国嘛，微软貌似一直就是支持率最低的。

16号凌晨是任天堂和索尼的发布会。任天堂这一次相当聪明，发布会上演示的几乎全是针对核心玩家的作品，再加上人们一直在等待的3DS出现，人们对其满意度是最高的。最开始宫本茂亲自演示新塞尔达时，操作的延迟和失效实在是太尴尬了，不过从之后大家亲自试玩的情况来看，问题不大。游戏举盾的方式被猫叔演示得非常逼真，让我想到当年自己YY的用双节棍来玩《上古卷轴4》的情景。但实际上鸡腿操作杆并没有像Motion Plus那样的位置感应，实际玩的时候肯定不用非得那种姿势。

SONY发布会凌晨3点了已经，再加上没有什么新鲜的东西，我一直迷迷糊糊的，直到PlayStation Move的出现。光看演示的话我觉得这是最合适我的体感操作方案，因为可以很方便的将体感加入到现有游戏中，操作的延迟也较短，配合两个Move组合能玩出很多花样。只是你要买两套Move和摄像头，算性价比的话就不高了。

发布会看过之后，还有不少节目可以看，比如那个有名的“喷神”James逛展会现场等等。看到人家的展会不论参展方的组织能力还是玩家观众们的素质都比我们高不少。我几年前去过Chinajoy，一上午的时间就逛了两个游戏的试玩展台。不是排队的人多，而是没人排队，都是谁抢到机器算谁的，而且很多人一上去就不下来了，现场根本没人管。所以我虽然去了两个展台，但连键盘都没摸到过。参展方似乎也无所谓，他们并不在乎有多少人试玩到了自己公司的作品。不知道这几年的Chinajoy在组织方面是否有改善。

整个E3看下来，最关注的东西还是3DS，毕竟三大主机厂商中只有任天堂的3DS是属于新一代的主机。而且这种3D是我从来没有体验过的——我没去看过3D电影，裸眼3D的设备就更没见过了。看到那些现场的试玩者一个个像小孩见到心爱的玩具时那种眼神，再听到各种大厂的游戏制作人跳出来捧，实在是有点等不及看到3DS真机了。人都是喜新厌旧的，现在拿着DSL，想象着3DS也是这么大一个东西，我都不想再玩DSL了（赶紧找了台稍大一点的DSi来接着用）。

任天堂并没有把3DS全部的信息在E3上公布，至少那个外观就有可能进行变更。正因为还有很多不确定性，各路网友甚至媒体开始捕风捉影。现在围绕着3DS有大量的传言，比如日经新闻报道说3DS可以把游戏卡带里的数据安装到机器的内部存储器中。你事先装几个游戏，出门的时候就不用带多张游戏卡了。日经新闻也没给出更多的技术方面的细节，要是真有这种功能，那如何防止人们借别人的卡带安装呢？希望别是日经记者错误的理解任天堂的下载游戏服务（类似DSiware）。

另外看了不少媒体的3DS实际试玩感想，人们在

赞扬之余，似乎都提到说要看3D画面需要保持一定的姿势，20分钟的试玩就有人喊累了。但他们最后又都忽略掉这一点，给出一致的好评。难道都是为了讨好读者？或者他们认为这种程度的3D问题并没多大不影响？这些都只能等到正式发售之后才能知道了。关于3DS发售日期，官方的之前的说法是明年3月份之前。而根据历来任氏主机的发售日来看，今年12月2日在日本发售是比较靠谱的猜测，售价24800日元到29800日元之间（折合人民币1900元到2300元）。

3DS的画面也是大家关注的问题，之前有传言说达到PS3和XBOX360的级别，现在真实画面出来之后，人们又拿Dreamcast、PS2、GameCube、PSP来比较。我觉得这些无非是媒体记者在写文章时的一种技巧，找一个现有的机器来做参照物，让大家更容易理解“画面有多好”这种抽象的概念。这种比较肯定不准确，但总比说一大堆显卡性能的专业术语要好看吧？所以大家实在没必要较真。而且机器再好也要看厂商如何来做游戏，你看CAPCOM展出的那一段《生化危机》的演示动画，就足以让人惊叹，惊叹到不相信这是真的即时演算画面。说实话我也不信，但信不信机器都得买。

最后分享一个看到的双关语笑话，看看大家能否看明白。“任天堂为了防止海贼版游戏，才做了这个需要两只眼睛看才有3D效果的掌机。”（文/硬核）

可惜我不在现场

前段时间一个大哥去德国参加工业展览，办签证就费了老劲，E3在米国就不用想了，所以上期我在PG BAR里面抱怨。日本相对比较容易，TGS到时候看情况吧。我在网上熬夜看了三场发布会（顺便也看球），Sony没猛料，不说了，只说任天堂的。

1，3DS外形还没最终确定，现在的不好看，不过看了n年NDS已经习惯了，不改就不改吧。

2，两个屏幕不一样大，下屏老老实实当操作屏，这次3DS游戏应该很少用两个屏幕同时显示一个大场景，就没了两个屏幕较远带来的画面分离问题。但少了双屏的一个乐趣。

3，一般都关注带3D的上屏，据说下屏也很牛。

4，摄像头不用高像素，大概是任天堂认为30W已经够玩，对降低成本肯定也有好处，相信3DS应该不会太贵。我个人不信网上传说的299美元。

5，网络应用应该比DS好点，希望任天堂好好改进，顺便去掉脑残的FC吧。

6，可惜我不在现场，3D摇杆看着就爽。据现场的反映来说，基本都是赞。从视频看，摇杆头部巨大，摇动距离也大，应该是比较爽。期待的同时也有点遗憾，怎么还不来个双摇杆啊。再次期待PSP2。只看了Sony发布会的任饭口袋说了一句话，“3DS不用看也买，现在就想知道PSP2的硬件性能，强大到什么程度。”

7，有传言说3DS的性能是这样的：CPU是ARM946E-S（67MHz）+ARM1176（最高482MHz），前者负责运行DS游戏，后者3DS。GPU是日本的PICA 200（MAESTRO-2G技术，相当于DirectX9、OpenGL ES1.1，GPU信息已确认），内存是16MB+48MB。除了CPU比Wii差一些，别的都一个水平。不知道真假，看看就好。

8，大家都关心3DS的硬件性能，CPU多少个G，GPU能处理多少个多边形，是不是赶超Wii了等等，几乎都忘了一个重要的硬件——3DS的存储空间。DSi已经增加了存储空间，神游版内置了《任天狗狗》，欧版内置了《脑白金》系列。3DS应该会继续沿用存储空间，而不会比DSi倒退。系统上也许和DSi有些区别，但众多的DSiWare软件和游戏，3DS是不会放弃的吧？好不容易积攒出来的软件平台，除非任天堂傻了（补充一句，本期硬核做了DSiWare游戏介绍，大家可以看看）。从岩田聪所说的无线下载功能来看，可能就要用到存储空间。他还说3DS能播放3D电影，难道卖电影卡带？虽然2G卡可以装一部够清晰的小屏幕电影，但下载的方式岂不是更好？有人说了，可以用SD卡啊。对，任天堂也许会开放3DS的SD卡存储游戏功能，但从DSi只能存放照片和歌曲来看，3DS的SD卡也许能存照片、歌曲和电影，但游戏不好说。

9，Wii，用文字无法描述其玩法的有趣，纸刊杂志囧了——攻略无法做矣。3DS，用图片无法显示3D效果，杂志又囧了，PG用光盘做视频都不能显示3D啊。以前不能亲临游戏发布会现场试玩还没什么，看着视频，然后脑内补全一下就完了。这次就不行咯，想看3DS的效果？老老实实等真的吧。

（文/剑纹）



主持/平射炮

玩家谈（E3 SPECIAL）
我看E3游戏发布会

本期玩家谈栏目没有问题给大家，只是让参与者谈谈自己对本届E3的看法，是赞是喷都可以。无论去没去现场都没关系，我们都可以在网络上看看新闻，简单感受一下现场的气氛，然后凭借自己多年的游戏经验，做一回资深业内人士展望一把。虽然本次玩家谈没有问题，但挡不住他们激动的心情，1000多字的要求基本都被无视了。于是原本4个人的4页篇幅被3个人占满了。

（报名邮箱pgmagazine@yeah.net）



●NintendoWii

这里NintendoWii（简称NW）是某人ID，可不是游戏机啊。NW，男，活跃于网络上的标准任青。之前常见其在网上和任黑PK，后来大概由于工作的关系，PK少了。NW对任天堂的爱极深，所以难免有偏执态度，但这份爱却是真的。关注任天堂的动态，对任天堂可谓了解。对于本届E3发布会，NW把玩家观后感写成了任天堂发布会记录，倒省了小编很多麻烦，因为我们不用写了（笑）。

一年一度的游戏迷节日E3又到来了，在开展之前我就期待不已。作为一个任天堂游戏爱好者，对于Wii的塞尔达传说有着无比的期待，该系列自2006年发售的《塞尔达传说：黄昏公主》以来，已经有多年没有家用机版的新作消息。后来，制作人青沼英二表示将会在本届E3游戏大展上公布本作，让我兴奋不已。除此之外，今年3月份公布的Nintendo 3DS，也是本次E3游戏大展的看点。

说到这次的任天堂发布会，与往年相比，出乎意料的让人感到满意。比起前几年的健身再健身，这次的发布会刚开始北美任天堂总裁就说了一句非常有意思的话，“科技仅仅只是一种工具，只有当科技与游戏的设计合为一体的时候，才能够真正为玩家带来最完美的游戏体验。”

接着发布会直接就演示了我期待的塞尔达传说系列最新作《The Legend of Zelda: Skyward Sword》。但让人感到尴尬的是，宫本茂先生上台演示的时候遇到无线信号被干扰的问题，演示过程非常不顺利。事后他本人也在圆桌会议上表示非常不爽，可谓是近年来任天堂发布会的第一大趣事。

接下来Wii玩家迎来了《Kirby Epic Yarn》与《Donkey Kong Country Returns》。自从N64时代的《星之卡比64》之后，该系列就没有正统续作登陆家用机。而这次Wii的新作采用了让人难以想象的画面风格，创造出非常有意思的玩法。说起本作的画风，笔者就不得不提起该系列当年的FC版《星之卡比：梦之泉》的电视广告，当时的电视广告的风格正跟Wii新作中的画面风格一致，真是让人意想不到呀！而大金刚系列最新作的开发小组居然是制作《Metroid Prime》系列的Retro Studios，加上游戏刚好是以SFC的大金刚为原点进行开发，当游戏的宣传片演示完毕后现场就一片掌声。

除了这些新作，还有着像《Wii Party》、《Just Dance 2》《GoldenEye 007》等作品，也给了Wii玩家一个很好的答复，2010年你不用担心会没游戏玩。

Wii及DS的内容介绍完毕之后，任天堂的社长岩田聪先生登场，一上来就拿起舞台上升起的Nintendo 3DS，首次对全世界公布其外形，并开始介绍3DS的功能。

其实我对3DS并没有太大的期待，主要是平时喜欢玩家用机，掌机兴趣有限，但看完发布会之后被其庞大的游戏阵容所吸引，无比期待3DS。原本需要耗资巨大的费用，现在只需要3DS，你便可以观看好莱坞的3D电影，玩3D游戏，并且这一切还有一个关键就是——你不再需要3D眼镜。

3DS不仅可以拍摄3D照片，根据传闻，该主机还将拥有好友系统，通过这个系统你可以获知你的好友正在玩哪款游戏；除此之外还有成就系统，语音聊天功能，这一切都预示着任天堂在努力为玩家们创造更好的娱乐体验。并且还有一个值得一提的改进是，3DS会自动搜索Wi-Fi热点，然后静默地与其它能够联机的3DS进行数据连接，并且还会自动下载新的游戏内容，更新排名等等，这有点类似于Wiiconnect24，但明显会更加完善。

与此同时，任天堂深刻意识到主机的改变并不能让玩家们感受到全新的改变，关键还是要有优秀的软件阵容才行。这次发布会现场公布的第一款3DS游戏是《新・光神話 パルテナの鏡》，本作是1986年在FC上发售的《光神話 パルテナの鏡》续作，同时也是任天堂与樱井政博合资成立的公司Project SORA的首款作品。这款游戏出色的展示了3DS强大的机能，几乎达到甚至超越了NGC的水准，并且作为一款前期的项目，能够拥有这样的画面实属震撼。

而在NDS与Wii成功的影响之下，这一次，3DS获得了第三方前所未有的大力支持！《潜龙谍影3：食蛇者》通过全新的硬件架构与3D特性进行了重新制作，让玩家能够通过Snake亲身感受丛林的战斗。CAPCOM带来了一款完全原创的生化危机系列新作《生化危机：启示录》。SQUARE ENIX参入3DS开发并带来旗下的《最终幻想》系列、《勇者斗恶龙》系列，并且《王国之心》系列也公布了3D的原创新作！日本大牌厂商的高度支持足以让世人展示3DS的霸气。

任天堂本社也公布了多款N64名作的重制版，其中最让人震撼的绝对是《塞尔达传说：时之笛》的3D重制版，这一消息传出国内外的系列爱好者们都以为在做梦！这是让人难以想象的，而之所以会存在这个重制版，宫本茂先生接受访谈时表示3D是重制本作的原因，希望能够借助3D给玩家一种自己就身处在海拉尔大陆的感觉。并且，N64版一些难度过高，过于麻烦的设计，比如水之神殿中穿戴铁靴，借助3DS的触摸屏也将带来更加简便的操作。

如此庞大的游戏阵容，再加上符合潮流的3D显示，这些都将成为3DS成功的要素。当然，最为关键的仍然还是游戏阵容，3D始终只能算是一个噱头，而非3DS的全部。如何能够为玩家创造优秀的作品才是一台出色的掌机必须拥有的条件。回首现在的DS平台，虽然拥有不少出色作品，但是多以日本厂商开发的为主，国外厂商（欧美系）的开发重心仍然处在家用机与PC平台。未来3DS能否让国外的游戏开发人员将更多的心思投入到3DS的游戏开发，仍是一个问号。再者硬件方面，目前3DS的硬件规格仍然没有敲定，像续航能力、最终的外形是否真如现在所公布的，会否做出改变，现在我们还不清楚。而关于主机的发售日期及价格，也是玩家所关心。此前任天堂的官方新闻稿就表示将会在2011年3月前上市。价格方面，澳大利亚的EBGAMES已经开始3DS的预售，根据汇率换算是300美元多。倘若真是这个上市价格，那么这对于掌机来说不利于前期普及。

另外，3DS采用的卡带大小跟NDS一样，所以主机仅有一个卡带插槽。这对于未来的破解是否有帮助目前还不清楚，也许这意味着，烧录卡将会持续在3DS流行，成为破解媒介？总之主机尚未发售，我也就不多猜测。纵观任天堂掌机，破解向来都是极为快速的，这次的3DS何时能够破解，应该是国内大多数玩家最关心的问题。此外，关于3DS的机能到底达到哪一种程度，通过目前已公布的一些游戏，我发现3DS居然还拥有多重采样抗锯齿这样的能力，这对于主机的硬件要求是非常高的。并且3D本身也需要硬件提供额外的支持，由此可见3DS的性能应该是在Wii之上，只不过目前还没有比较好的游戏能够证明这点。另外，3DS的上屏幕分辨率是800×240，下屏幕是320×240的分辨率。当上屏幕处于3D模式下左眼与右眼将分别是400×240的分辨率，这也是为什么会有如此诡异的分辨率的缘故。而随着分辨率的提升，未来向下兼容NDS游戏，也将可以获得更好的画面显示效果，这也许又将成为一些玩家购买的理由吧！

3DS让我这位对掌机兴趣不浓厚的玩家也期待着希望能够第一时间体验到，不仅仅是因为软件阵容，也不仅仅是因为3D的加入，而是3DS是否能够改变我们过去的游戏体验呢？是否能够让我们对游戏拥有全新的认识呢？

而Wii平台，尽管任天堂第一方软件阵容非常强悍，但始终遮掩不住第三方冷淡的态度。明年的E3，Wii还能有这样的光彩吗？又或者也将与DS一样到了更新换代的时候呢？任天堂与第三方，会因为3DS与Wii性能接近的情况下，推出跨平台的作品，甚至加入联动要素吗？假如这一想法能够得到实现，那么Wii的寿命也许会更长。

2010年的E3，给我们留下了太多的疑问，也给我们留下了太多的期待，抱着这样的心态，让我们继续游戏的同时，也一起期待疑问得到解答的那一天吧！也希望我们能够早日进入游戏体验的全新时代——3D。



●猴子

没错，就是老掌机迷的猴子。猴子这个名字给人的感觉很瘦，但他本人可和“瘦”字没有任何关系……猴子知识渊博，听剑纹说练过双节棍。曾当过人民教师，精通英文日文，对游戏完全没有障碍（但只限文字，比如给他个动作类型就……）。如今的猴子在某游戏公司工作，职业转换由编辑变成了玩家，所以本期邀他来谈谈E3观后感。猴子把三家发布会都写了，显然做游戏后也很关注游戏界。

今年E3展会三大主机厂商的发表会可谓各有千秋。要说场面和投入程度，应该说是难分伯仲。但是以三家爆料的精彩程度和眼球吸引力来评价的话，那么任天堂应该是爆料最多，微软次之，索尼又次之。可以说，如果没有任天堂和微软公布的新机型，那么今年的E3可以看作是去年的翻版，唯一的不同只是微软、索尼两家的“体感游戏”从提出概念变成实际演示的版本而已。尽管本届展会在硬件方面爆料只有不多的一台主机和两种周边控制设备，玩家们对于这些新硬件对应的游戏还是保持了很高的兴趣。毕竟我们现在玩的是游戏，再好的硬件也要有优秀的软件与之配合，这一点我们大家都是心知肚明的。

“诞生计划”的结晶Kinect

从去年提出开发代号为“Project Natal”（诞生计划）的体感操作开发计划之后，微软的这个摄像头操纵装置吸引了不少Xbox360支持者的目光。和当初任天堂的“革命”一样，所谓的“诞生”也只是个代号，这个周边最后应该有个正式名称，现在我们大家都知道了，它的名字叫“Kinect”，是“Kinematics”（动力学）和“Connect”（连接）掐头去尾拼在一起之后的合成词。（写到这里忽然回忆起初中时候人教版英语课本中Uncle Wang制造的会飞的自行车plike，也是把“plane”和“bike”俩词拼到一起，嗯……）既然本产品是把“动力学”和玩家“连接”在一起的设备，那么它用起来应该很不错吧？

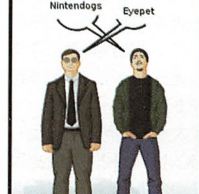
诚然，虽然kinect看起来像是类似wii感应条与Sony的Eye-Toy合体之后的产物，但是它的功能还是有够强大的。虽然该周边价格不会便宜（据传，Kinect的单价为149美元，与主机捆绑价格399美元，其中主机299美元），但是玩起来的时候似乎能够把玩家带到完全不同于以往的游戏空间之中。对于偶尔玩玩游戏的外围玩家，或者平时都不玩游戏的潜在玩家来说，它的简单操作确实诱人。

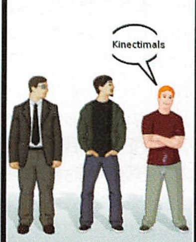
本届E3最大亮点：任天堂3DS

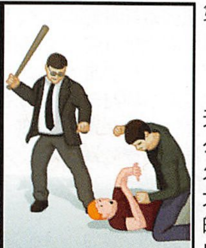
这次E3上对于玩家来说最厚道的非任天堂莫属了，这是三大硬件龙头中唯一一家提供了全新主机的厂商。任天堂在发表会最后，为了使与会者能够最好地体验3DS的魅力，不惜重金礼聘大批showgirls携3DS实机登场，为了保证安全防止主机被盗外泄，还用链子将机器和美女们拴在了一起。真不知道万一哪个在场的3DS粉丝兼宅男要是突发奇想连机器带人一起扛走的话会怎么样……好在会场的安保措施还是足够的（笑）。

以前一直被传言炒得沸沸扬扬的3DS果然不负众望，机能至少堪与PSP媲美（有人称实际画面赶上了NGC），而且提供不戴眼镜就能实现的裸视3D，就像宣传片中演的一样，马里奥就像会从屏幕里跳出来似的。玩家只要通过控制3D摇杆（Slide Pad）就可以调整3D动画的角度，这无疑是本世代游戏主机机能进化最多的表现。而利用双重摄像头拍摄立体照片，对于追赶时髦的“潮”玩家们来说，自然具有不可抗拒的吸引力。

与3DS主机的炫目画面相映的，是华丽的第三方软件支持的阵容。生化危机，MGS，战国无双，死或生，忍龙，等等等等……这些软件商积极跟进的态度令所有玩家惊讶。其实也没啥奇怪的，从05-06年开始，掌机逐渐成为游戏机的主流，喜欢随时随地娱乐的玩家们愿意把更多的银子扔在掌机上，任天堂依靠DS不但一举摆脱了NGC的泥潭，更走出了从10年前开始的主机硬件竞争不利的困境。因此3DS的推出，不但表示老任还打算靠掌机引领下个世代的潮流，而且还要继续用更多的惊喜来刺激玩家们购买自己的主机，从而让更多的第三方心甘情愿地为自己的主机效力，尽管任天堂经常受到“三坟”的诟病，但是老任有理由相信，只要做好软件防盗工作，大家都把游戏做好，3DS是可以给第三方提供更多经济利益的。







SONY：3D动作高清核心游戏实践者

虽然与充满炫耀色彩的微软和任天堂发布会相比，索尼的会场没有那么多新奇的色彩，而PS Move早在很久之前就已经披露，但是与copy一大堆任天堂同类型游戏为自己撑场面的微软相比，索尼似乎在“体感游戏应用”方面更有决心。从PS Move的

宣传片我们就可以看到，索尼基本上就是以Wii控制器的原则对PS Move进行设计的，左右双截棍的配合（虽然中间没线），在FPS等游戏当中的应用，以及类似Wii操作的魔法棒游戏等等，都让人觉得，索尼这次是下定决心把Move应用到所有新出的游戏上了。尽管在索尼发表会之前，任天堂已经把裸视3D的实机拿给了大家，但是索尼依旧坚持普及戴眼镜的立体游戏，《杀戮地带3》成了全场关注的焦点，支持3D，支持Move，虽然发售日远在2011年2月，但是为此翘首期盼的玩家们怕是不少了。加上今年第四季度的《GT赛车5》也要支持Move，看来身为PS3粉丝的玩家们又要存好银子预备出血了。

与推出3DS的任天堂相比，索尼似乎对自己的PSP依旧抱有较大的希望。今年的E3宣传作品中，PSP依旧占相当大的比重，而且根本就没有新机型推出的消息。难道索尼真的对PSP如此有信心吗？还是SCE预备在将来的某一时刻（如TGS）突然公布新的掌机，杀任天堂一个措手不及呢？这些我们就不得而知了。不管怎么说，现在的PSP3000依然和PS3是绝配，坚持正版路线的玩家们不妨买一台6.20版本的新机玩玩，价格便宜，而且和PS3一起使用绝对倍儿有面子！



●翔武

同样是老掌机迷的翔武，至今还有很多人怀念他，追问他的消息。我在这里告诉大家——翔武还活着！（笑）目前他在某动漫杂志社过着滋润的生活，但一向低调的翔武不愿透露过多的情况，认为毕竟工作就是工作，无论是以前还是现在，他都如此低调。虽然不在新PG工作，但翔武还总是关注一下，偶尔还会提些意见和建议。E3期间，邀请他来以玩家的角度谈谈观感，此短文名为“开创裸眼3D的新时代”。

在本次E3上，任天堂发布会中公布的3DS无疑成为了最大的焦点，作为这次E3上唯一一个公布的新主机，E3也成为了3DS个人秀的大舞台。

3DS在整体造型上和DSi差不多，相比之下比DSi要宽一些。机身面盖上的摄像头从DSi的一个主摄像头变成了两个，位于机身中间靠下部位，这两个摄像头的作用是用于3D成像的，用于自拍的摄像头放到了上屏的上方。按键方面也和原来发生了很大变化，首先最醒目的是那个大大的摇杆，据展会上试玩过的人说，这个摇杆和PSP一样是划杆（就是平行移动的），但由于中间有一个凹陷，而且比PSP的要大一些，用起来会舒服一点，划动的位移也比PSP的要大。另外，开关按键被调整到了右面按键区的下方，在DSL发售后，就有人曾经反应过，由于开关键在机身侧面，有时会无意识碰到，导致开机或者关机，有时正在休眠中的游戏因为这样的误操作会直接关掉，这个问题在这次的3DS得到了改善。原本是开始键和选择键的地方被放上了开关后，这两键不得不调整位置，移到了下屏的下方，并且增加了HOME键，从这一点上可以看出任天堂在这次推出的3DS上也更加注重了主机系统，可见DSi实际上只是用于推出新机型的一个过渡和各种试验的产品。而这个功能键条，不得不让人想起了PSP。确实，从这次3DS的按键来看，摇杆、功能键条、以及在机身侧面的无线网开关，都能看出任天堂在研究自己东西的同时也会借鉴别家的一些优点。除了这些，任天堂这次还把USB口加到了3DS上，之前一直对泛用端口持冷淡态度的任天堂看来现在也妥协了，也让我们更好奇他会用这个端口做出什么新东西。

3DS最大的特点是裸眼3D的屏幕，说到视觉3D技术在很早以前就有了，不过都要靠眼镜支持，比如我们看到的立体画册和3D电影。作为游戏主机在3D显示技术上的应用，任天堂在15年前就推出了Virtual Boy，并且尝试3D技术的应用，不过鉴于当时的设备和技术不足，以及理念过于超前，导致了VB的失败。后来在GBA时代，任天堂也考虑过使用3D技术，最终因为清晰度不够，效果不令人满意而放弃，以致于在NDS时代，都没有把3D技术应用考虑到主机设计中。裸眼3D是近几年的新技术，松下、夏普等大型显像设备开发厂商也都在致力于这项技术的开发。而现在这个技术基本成熟，3DS的画面处理能力相比NDS强了很多，3D图象技术也比原来提高了很多，所以任天堂认为制作3D游戏的时代已经到来了。盐田聪在记者采访中说到：“对于任天堂来说，研发3DS一年后的时候，大型3D电影《阿凡达》的火热给了我们很大帮助，可以说是很幸运。借助《阿凡达》的火热，人们对3D画面的关注程度急剧上升，3DS选在这时公布也是最佳时机。”确实如盐田聪所说，裸眼3D会带来什么样的效果，本身就是很多人好奇的，《阿凡达》上映后，人们对于3D所带来的临场感有了一定的认识，对裸眼3D也是更加期待。想想一下，如果这种技术用于一切大场面或者灵异恐怖类游戏中，一定很有气氛，对于今后会发售什么作品我也报以很大的期待。

从这次公布的游戏画面来看，其实抛开3D技术，3DS的画面也很优秀，目前的画面让人感觉和PSP的差别不太大了。像《合金装备3》《生化危机》等以画面表现力为代表的大作也移植到了3DS上。3D显示在机身上也是有开关控制的，今后的游戏会有一部分是支持3D，一部分不支持3D，就像NDS时代的触摸功能一样，不然给第三方的开发压力就过大了。

继NDS时代的发展基础，3DS时代应该也会是一个第三方蜂拥的时代，靠着新理念，任天堂在NDS时代坚实下来的用户群，也会在3DS时代继续巩固，3DS时代的任天堂也会有更辉煌的业绩。

下页进入NDS部分



黄金太阳 黑暗黎明

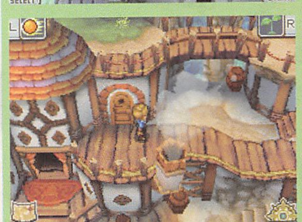
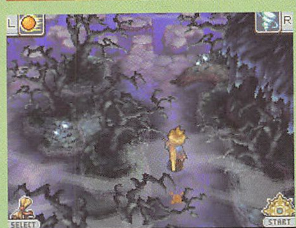
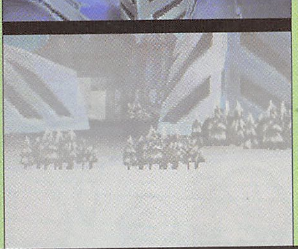
NDS ●Golden Sun Dark Dawn
●RPG ●未定 ●任天堂 ●1人

维亚德世界突现新的威胁，年轻的英雄们踏上救世的旅程！

《黄金太阳》是GBA上著名的RPG系列，游戏以独特的精灵系统深受好评。这些精灵不但是回合制战斗中的核心，也是在地图行进时解决各种谜题的关键。当年作为GBA上正统RPG的顶梁柱存在的这个系列，却在DS发售多年后一直没有新作的消息。直到去年E3展上，任天堂公布了《黄金太阳DS》正在开发中的消息。一年以后，同样是在E3上，游戏的正式名称确认叫做《黄金太阳 黑暗黎明》，副标题有着“黎明前的黑暗”这层意思在里面。游戏将完全保留精灵系统、与精灵系统息息相关的转职和召唤兽同样保留。玩家将体验一个宽广又美丽的世界，利用精灵的力量对抗敌人，并扫清道路上的各种障碍。游戏预计于今年第三季度在欧洲首发，赶上DS游戏的末班车。

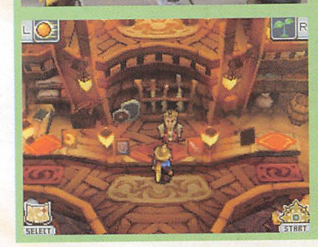




DS版的《黄金太阳》无疑将拥有更出色的画面表现，利用双屏同时表现召唤兽出场的动画也是GBA版无法做到的。除此之外，在地图的解谜部分，DS版也将充分利用到触摸屏的特性。解谜场景也会更大，更具有乐趣。





精美的画面和漂亮的双屏召唤兽动画让你体验全新的游戏感受！

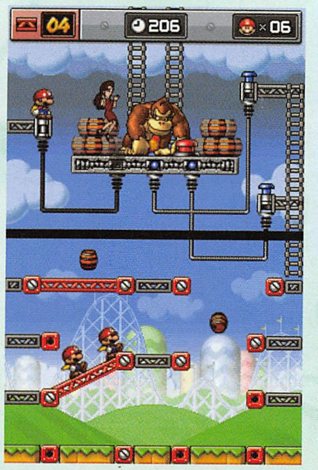
新作的故事发生在GBA上前两作故事的30年之后。第二作《黄金太阳 失落的时代》的最后，英雄们成功的使“黄金太阳”回到了维亚德世界。在那以后，“黄金太阳”的巨大力量几乎改变了一切。各大洲的版块发生了移动，新的国家出现，新的物种开始繁衍。但是一个新的威胁开始逼近这个新生的世界——“精神旋涡”。它从大地和能够支配元素力量的“元素使”身上吸取能量，并在整个世界蔓延。前作英雄们的子女将成为新一代的英雄，深入到被精神旋涡统治的混沌世界，揭开其神秘的面纱，再一次拯救维亚德世界。

MARIO VS. DONKEY KONG™ MINI-LAND MAYHEM!

马里奥vs大金刚：迷你村庄暴动

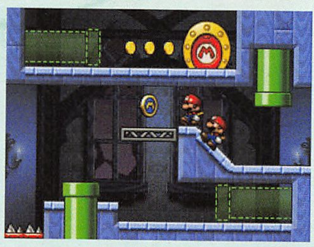
NDS ●Mario vs. Donkey Kong：Mini-Land Mayhem!
●PUZ ●2010年预定 ●任天堂 ●1人

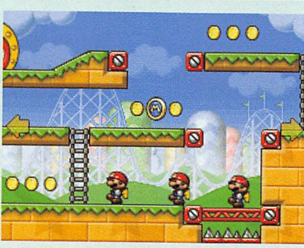
马里奥第三主题公园开张！马里奥和宝琳（Pauline）在门口接客，前100个来客赠送最新出品的宝琳小模型玩具哦。大金刚也来凑热闹了，可倒霉的他赶到的时候，正好是101位来客，而得不到宝琳玩具。一怒之下，大金刚抓住宝琳本人，扛着她跑进了公园里，马里奥和玩具小马里奥在后面紧追不舍。于是“马里奥vs大金刚”系列的第四部作品开始了！

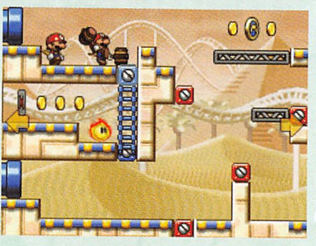


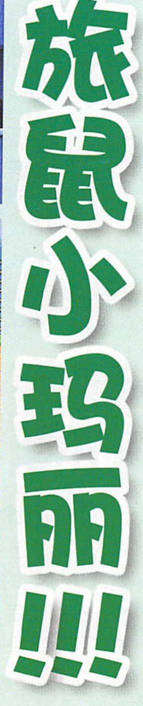
控制小马里奥不断前进，从大金刚手中救回宝琳

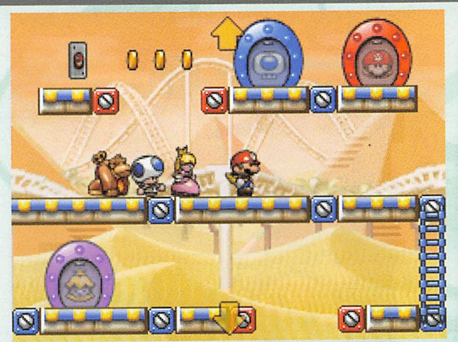
←红色路面由玩家控制，点击两个红色方块可以练成道路，让玩具小马里奥前进，或者挡住大金刚从上面扔下来的木桶。而目标当然是爬到顶上救宝琳公主。



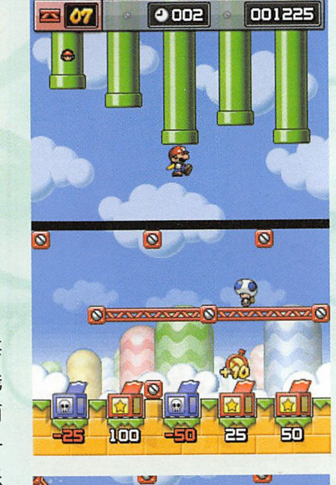








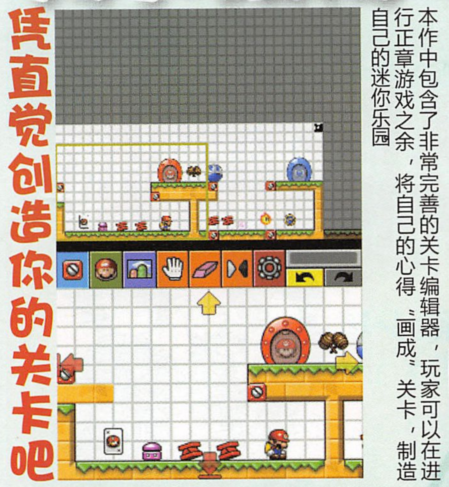
丰富的小游戏



玩法有些类似旅鼠游戏，玩家在触摸屏点击每个玩具马里奥，让它们前进或停止，但前进路线还需要玩家点击屏幕上的各种机关出现。点击两个临近的方块可连成新路，点击下水道让它们一下子穿梭到更远的地方。而右图所示是另一大乐趣：mini小游戏。这些小游戏也是连接路线的玩法，让那些玩具小人钻进宝箱，而不是骷髅。

关卡编辑！

凭直觉创造你的关卡吧



本作中包含了非常完善的关卡编辑器，玩家可以在进行正章游戏之余，将自己的心得“画成”关卡，制造自己的迷你乐园

Level Creation 101
Create Levels
View Levels
Share Levels
Contest
To WFC Setup

←创建关卡后，玩家可以通过无线联机功能和身边的朋友分享关卡，或者用Wifi功能和全世界的玩家分享。并且通过网络，玩家可以对每个关卡进行评价，看看谁创造的关卡最受欢迎！







口袋妖怪 黑/白

NDS ●Pocket Monsters Black / White
●RPG ●2010年9月 ●PM ●1人

“一首地区”是一个远离“城都地区”（“心金”和“魂银”）和“关东地区”（红绿）的独特地方。在被广阔大自然所包围的土地之中，矗立着一个近代化的大都会，而树立着高楼大厦和码头船舶的“飞云市”正是这里的中心都市。这是一个人与自然并存的大陆，同时有着许多未曾见过的神奇宝贝栖息于此，新作的故事将在这里展开。



高楼林立的现代大都市，却隐藏着各种神奇宝贝！

大都市的冒险少年更加时尚前卫？！

本作的主角造型发生了很大变化，相比前几作，服装和发式时尚了很多。不过戴帽子背背包的整体风格没变。

金心/魂银 男女主角

珍珠/钻石 男女主角

迷之幻兽"索罗亚"和"索罗亚克"！

作为第五代口袋妖怪，索罗亚/索罗亚克很早就公布在玩家眼前。幻影特性是变身为其他精灵的形态，两种新能力强力又有辅助作用。

索罗亚克
（Zoroark／ゾロアーク）
分类：妖狐PM
类型：恶
特性：幻影
身高：1.6m
体重：81.1kg
使用"磨爪"技巧来提升攻击力与命中率。

索罗亚
（Zorua／ゾロア）
分类：妖狐PM
类型：恶
特性：幻影
身高：0.7m
体重：12.5kg
用"欺敌"技巧来使用对方的能力进行攻击。

三初始精灵公布!!!

草系、火系、水系三个初始精灵，该如何选择呢？

蔓藤加
（Tsutarja／ツタージャ）
分类：草系PM
类型：草
特性：深绿（しんりょく）
身高：0.6m
体重：8.1kg
草属性，对水系和地面系作战有利。

波卡噗
（Pokabu／ポカブ）
分类：火系PM
类型：火
特性：猛火（もうか）
身高：0.5m
体重：9.9kg
火系，对草系和冰系作战有利。

米修拉尔
（Mijumaru／ミジュマル）
分类：水系PM
类型：水
特性：激流（げきりゅう）
身高：0.5m
体重：5.9kg
水系，对火系强，不过对弱电。



首创斜45度和更多不固定视角

场景变化丰富，和街上行人互动

隐藏在都市中的精灵 探索未知区域

开启的吊桥？连接着新的区域！

Wi-Fi联机功能公开，本地联机功能强化

所有关于网络联机方面的内容都被放置在口袋妖怪中心，调查终端机还可以获得更多的内容。通过无线功能进行的本地联机，本作也进行了强化。

口袋妖怪中心的Wi-Fi终端机。（右）

本地联机功能界面，最多支持8人！（左）

PM系列首个女博士“アララギ博士”



SONIC COLORS

索尼克 颜色

NDS ●Sonic Colors
●ACT ●2010年预定 ●SEGA ●1人

"颜色力量"系统公开 双屏关卡精彩BOSS战

索尼克穿梭双屏之中，和蛋头博士战斗

Sonic接到来自外太空的求救信号，来源是距离自己所在的Mobius星球不远的卫星。这里生活着一种被称为Wisp的精灵，如今它们的星球被邪恶的蛋头博士占领，变成了外星游乐场。而这些精灵具有使用颜色的能力，被称为"Color Power（カラーパワー）"，索尼克和他们结合可以获得各种新能力。为了帮助这些Wisp小家伙，Sonic等人借助它们的力量，和蛋头博士展开了新的战斗。



索尼克新作重回动作过关类型，本作和以往的作品不同，采用3D画面，以便显示具有魄力的视角，而新系统"Color Power"是最大亮点，通过和不同的Wisp结合，可以获得钻地、加速等能力。



本作视角并不固定，在进入这种大型BOSS战时，将采用旋转视角，以便更好地躲避和回击敌人。本作充分利用了双屏和触摸屏特性。



史上最强海贼大乱斗
《Jump明星大乱斗》开发组新作

NBGI之前公布的Project Jet计划正式公开，这款游戏就是NDS的《海贼王 Gigant Battle！》。从目前公布的情报看，本作采用最新的故事情节，冥王雷利和七武海暴君"熊"等均会登场。

本作的游戏类型是深受玩家喜爱的4人大乱斗形式。对于乱斗类游戏的手感问题，本作由几年前NDS上高人气乱斗游戏《Jump明星大乱斗》的开发小组负责开发，所以手感方面必然让人满意。从目前公布的画面看，本作也和《Jump明星大乱斗》的感觉很相似，而援护系统、漫画风格、出场人物等信息，目前官方还没有公布，大家只能继续期待进一步的消息。

海贼王 Gigant Battle！
NDS ●One Piece Gigant Battle！
●RPG ●2010年9月9日 ●NBGI ●1-4人

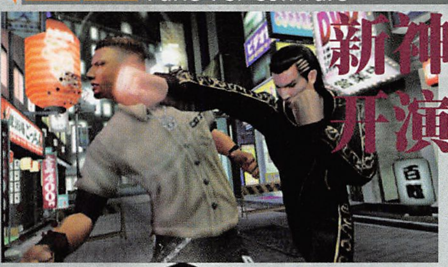


不受命运摆布 暴力闯江湖！

和所有黑帮题材的游戏一样，不良少年右京龙也不信命运安排，只相信自己的双拳。与社会脱节后，他被拉近了神室町黑帮。袭击了地下钱庄并杀死东城会九鬼组老大龙也的代价，就是进入地下格斗场，为活命进行残酷的战斗！

本作是如龙系列作品，用黑帮和青春讲述了一个只属于年轻人的故事。

黑豹 如龙新章
PSP ●クロヒョウ龙が如く新章
●ACT ●2010年9月22日 ●SEGA ●1人



新神室町的故事离不开演绎它的人们！

故事的主人公是一个危险少年，他在日本神室町遇到了很多人，发生了很多事。这些人跟他的命运有着怎样的联系呢？

右京龙也

“像你们这种大人，让我感到恶心。”



只相信自己力量的男人。曾就读于神室东高校，在二年级时与其他学校的学生打架，结果把对方打成重伤，因此被判伤害罪关进少管所。从少管所出来后，被学校给予退学的处分。之后跑来神室町打工，无聊度日。由于受不了微薄的工资，跑去打劫地下金融事务所，最后以失败告终，也从此卷入到了神室町黑暗的另一面。

不把任何人当朋友，不依靠任何人也能活下去的龙也心中，力量才是一切。



CV：高良健吾
2005年出道，现年22岁的男演员。活跃在多部电视剧和电影中。

工藤沙纪

“这么柔软的肌肉，不错嘛。”



CV：波琉
现年19岁的女演员，模特，隶属于HORI AGENCY事务所，曾拍摄电影《恋空》。

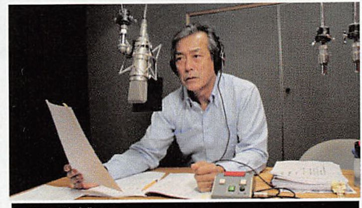
雨宫泰山的徒弟，同时也是他的助手。负责照顾地下格斗场“ドラゴンヒート”的选手。在她得知“ドラゴンヒート”存在的那一天起，就下定决心要拜雨宫泰山为师。这之后很多格斗男都被她所吸引。沙纪本身就是合气道的高手，中学时代曾获得过全国大赛的冠军。来到神室町之后经常受到男人的骚扰，但他们通常在一瞬间就被摔飞，或者脱臼骨折。

雨宫秦山

“现在还有人能跟你讲哲学吗？”

地下格斗场“ドラゴンヒート”的专属柔道治疗师。如果碰到地下格斗场中有因为受重伤难以搬运送往医院的选手时，他就会去进行紧急的治疗。除此之外，他还负责对所有出场选手的各种状态进行管理。比如比赛前的身体检查，康复训练等等，还负责教练指导的工作。柔术、合气道、拳击、Command sambo等相关格斗技巧的理论知识他都精通，同时本身也对古今中外的格斗技巧了如指掌。





CV：岩城滉一
现年59岁，电影代表作《爆发！暴走族》，他本身也曾混过黑道。

九鬼隆太郎

“给你个机会，在这里给我打一场。”

东城会直系九鬼组组长，在东城会里以聪明而闻名的男人。利用互联网赌博赢得了大量的钱财，以此组建了九鬼组。之后又经营地下格斗场和其他娱乐场所，获得巨额的利益，以至于东城会的干部都在窥视着他的钱财。他是个信奉金钱力量的人，对格斗技也有着强烈的爱，有着非常男人的一面。因为龙也杀了他的亲信，他抓到龙也之后以不引渡给警察为条件，逼迫龙也在地下格斗场“ドラゴンヒート”打拳。







CV:黑沢年雄
日本男演员，歌手，现年66岁。以独特的低音著称。



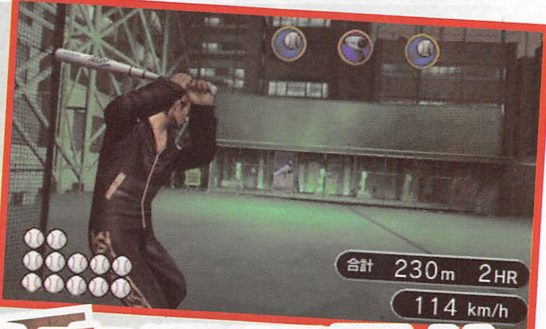
神室町的其他角色

除了几位主要角色之外，龙也的神室町故事还将牵扯到很多其他角色。这里有警察、黑道小混混、有地下格斗场的拳手、有夜店的小姐、有大胆的舞娘……总之鱼龙混杂。你打算如何在这样复杂的神室町生存？



跑遍整个神室町吧！

游戏舞台在神室町，这里虽然有黑帮，但并不是一个无主之城，除了打架还有很多事可以做。主线进行游戏，而大量和主线故事无关的支线任务丰满了神室町，同时也让玩家更多地了解这里，体验各种有趣的经历。想要完成支线任务并不简单，有些任务只有在特定时间和地点才能接到，比如街上的居民拜托主角去完成一些事，或者偶然卷入突发事件。所以想要完美完成这个游戏，那就跑遍整个神室町吧！



发生在神室町地区的事件可不止打架，很多娱乐场所可以进入，进行消费，钱不够？就去打工吧。这是如龙系列的传统。

数字漫画风格的过场动画

采用当下最流行的数字漫画风格的过场动画，霸气又符合游戏气氛！

格斗系统，街头突发事件



主要内容就是格斗，游戏的最后就是在东城会直属九鬼组经营的“龙火”和各种强敌战斗。由于某些原因无法光明正大比赛的男人，进入地下格斗场战斗，就是所谓的龙火。



格斗者分为很多种，有不同的背景，但大多数对金钱、名利和胜利疯狂的痴迷。这也是真实的地方。

放荡生活 夜店不眠夜

暴力游戏的另一个要素是各种少儿不宜的色情成分，比如日本的特色夜店。继承了龙如系列精神的本作，这些内容自然不能少。游戏中的夜店女郎都有真人原型，甚至请来她们配音。不过毕竟主角是未成年人，很多地方还是不能进入的，而且作为正经的游戏，本作中的少儿不宜成分只停留在表面，并不过分。





GOD OF WAR GHOST OF SPARTA



为了摆脱一直缠绕着他的挥之不去的噩梦，奎托斯没得选择，他必须踏上揭露那个“失落的世界”起源的旅程。同时，他也能明白那个长久以来萦绕心头的问题——自己黑暗的过去。手持那对致命的雅典娜链刃，他将面对神话中的怪物军团和成堆的不死族战士，穿越危险和血腥的地界，不惜一切完成任务。

战神之魂！！！斯巴达再临

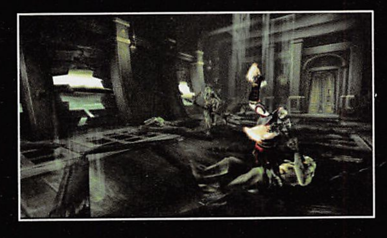
上一次我们在PSP上见到奎托斯，还是在2008年发售的《战神 奥林匹斯之链》上。那款游戏在PSP上的地位至今鲜有其他游戏能够超过。现在Ready At Dawn的原班人马在PS3版战神制作小组Santa Monica Studio的鼎力合作之下，又将带给我们怎样的游戏体验呢？

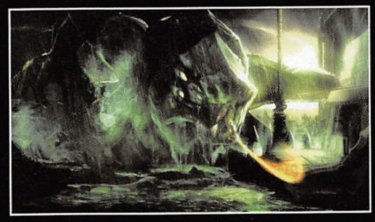
战神 斯巴达之魂
PSP ●God of War Ghost of Sparta
●ACT ●2010年预定 ●SCE ●1人

大幅改进的武器系统和技能

新的《战神》我们都期待有新武器和技能带给我们新的战斗体验。长枪和盾的组合在PSP上首次登场，长枪不但可以刺击敌人，还可以把它投掷出去击中远距离的敌人。盾自然是可以防御敌人前方的攻击，不过也会减慢移动的速度。







←新的攻击亚特兰蒂斯之眼则可以放出一波能量攻击敌人，你还可以亲自控制来瞄准敌人。



再次突破PSP硬件上的极限

此次制作小组Ready At Dawn将再次挑战PSP的极限，他们将在提供更高解析度背景的前提下，制作比前作更加宏大的场景。除此之外，游戏的内容也将比前作增加25%。这意味着更长的游戏时间，更多的秘密可以探索。

→注意这些游戏截图中人物角色以及背景的贴图，看起来都更加精细和逼真，效果十分出色。



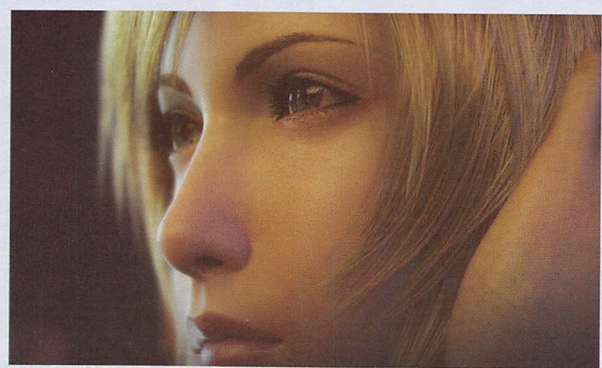




Parasite Eve:The 3rd Birthday
寄生前夜：第三个生日

PSP

本作公布数年之久，今年E3终于有了实质性的画面。从公开的情报中看到，主角阿雅（AYA）具有了附身功能，可将自己转移到人类杂兵的身体中，利用新的身体进行战斗。游戏中的世界似乎被大面积腐蚀，到处都是巨大的异型生物。玩法为射击类型，具体系统还有待进一步公布。和田洋一表示，本作将在2010年内上市。另外本作为E3 PSP最佳展出游戏。









BLUE ROSES～妖精と青い瞳の戦士たち～
蓝色蔷薇：妖精与蓝眼战士们

PSP

日本一公司在PSP上推出了很多好作品，相信这个由负责开发“召唤之夜”的小组制作的战略游戏有着不错的素质。本作的故事设定为人魔战争，对话时采用精美的人物插图，而战斗则是可爱的Q版。对于大家关心的战斗方式，本作是一款走格子战旗游戏，但加入了独特的编队系统，使战斗充满了变化。本作定于2010年9月16日发售。





Patapon3

啪嗒砰3

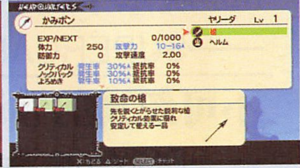
PSP

具有独特玩法和画风的《啪嗒砰》是PSP的代表游戏之一，深受玩家们喜爱。系列最新作3代在E3上露面。从公开的情报看，3代继承了系列的特色，继续用“啪嗒砰”敲击节奏，控制部队前进。而部队方面的职业、升级和武器道具等方面继续强化，游戏系统更加成熟，音乐更加动听。E3期间，本作放出了DEMO版，感兴趣的可以一试。









戦国絵札遊戯 不如帰 大乱

战国绘札游戏：不如归 大乱

PSP

“绘札”就是“花札”，是日本的一种传统纸牌。本作是传统纸牌玩法融合了策略系统的卡片游戏。战国武将卡片多达几百种，作战的自由度很高，属于运气和技巧兼顾的游戏方式，熟悉系统后非常吸引人。irem公司曾在2008年在PSP上推出《战国绘札游戏：不如归 乱》，而本作“大乱”相当于续作，在原作的基础上，系统更加成熟平衡。









[掌机迷目录]

CONTENTS

2010 / July

专题 SPECIAL

采访和语言

攻略研究

固定栏目



本期封面：
黄金太阳DD

出版发行：中国中体音像出版中心
文字编辑：掌机迷们
版式设计：M i i
联系地址：北京市100096-025信箱
邮政编码：100096
Email：pgmagazine@yeah.net

—— 投稿方式 ——

网络投稿信箱：
pgmagazine@yeah.net
信件投稿地址：北京市100096-025信箱，
邮编100096，任意小编收

要求不得一稿多投，不得侵犯他人版权。凡向本刊投稿的文字和图片等稿件，本刊拥有各种使用权，拥有集结出书或制作光盘的权利。本刊向作者支付的稿费已经包括各种转载费，比如网络或其他媒体。如果两个月收不到稿件使用通知，请另行安排处理。如果有其他要求，请提前联系。

2010年E3亮点，新掌机3DS正式公布

6月中旬，每年一度的游戏大展E3展正式召开。微软公布了Xbox 360的体感装置Kinect（以前的Project Natal）和缩小版Xbox360。任天堂正式公开NDS的下一代主机Nintendo 3DS（以下简称N3DS）。N3DS使用了之前公布的暂定名称，并没有更名。和老版本DS主机相比，上屏进化为3.5英寸16:9屏幕、3D屏（非触摸屏），分辨率达到800×240（单帧为400×240）。主机一侧增加3D滑杆，控制3D效果的景深。下屏和DS主机一样，采用3寸的320×240触摸屏。同时，N3DS的摄像头增加到3个，外面两个摄像头可以直接拍摄3D照片，内部一个摄像头和DSi一样。另外，N3DS增加了摇杆，增加了体感陀螺仪。使用N3DS专用卡带，容量高达2GB（相当于NDS的16Gb）。游戏方面，众多大作登陆N3DS，虽然任天堂没有公布N3DS的具体硬件性能，但从画面来看，N3DS甚至达到Wii的效果，不禁让人充满期待。更详细的信息，请看本期开篇E3专题报道。


E3上展示的N3DS主机，外形和NDS类似，但细节进化明显。


N3DS版《生化危机》的开发画面，效果让人难以置信。

没有传说中的2，PSP将继续大作攻势

在刚刚结束的E3上，Sony并没有公开传说中的PSP2。其实也是意料之中的事情，在E3之前PSP上的《怪物猎人3》《战神：斯巴达之魂》重量级大作相继公布，似乎就已经说明PSP2还没到出场的时候。

本届E3上，Sony的重点是PS3的3D功能和PS3的体感MOVE配件，还有PS3的大作群。PSP方面，只是展示了很多PSP的大作，其中包括大家期待的《寄生前夜：第三个生日》和《战神：斯巴达之魂》的第一个CG视频。对于Sony来说，PSPgo的无力似乎比较棘手，所以这次公开了新的网络功能PSN Plus，希望通过更多强化功能，在网络方面获利（PSN Plus采用收费方式）。而性能超过PSP的N3DS虽然在本届E3公布，但还没有公布发售日期，售价等因素也都不明，距离发售肯定还有相当长的一段时间，所以PSP目前的形式不算严峻。即便要用下一代主机PSP2来和N3DS较量，Sony还有时间准备。难怪有人认为TGS或不久的将来，也许Sony会公布PSP2的消息，而目前继续用游戏巩固PSP的地位也是不错的选择。


《寄生前夜：第三个生日》似乎变成了“枪枪枪”游戏，有些玩家表示不能接受。

以后的PSP游戏能60天不被破解？！

在E3前不久的一次访谈中，记者问到为什么PSP在美国快不行了，而在日本却卖得不错的时候，SCE美国部门的Rob Dyer说，这是因为日本公司很支持PSP，比如Square、Capcom等等，而在美国就差点事儿了，只有EA Sports还不错。不过《合金装备：和平行者》能带动一些销量。“E3上将公布很多让人兴奋的游戏，我们积累了很多大作。而且我们相信，虽然我们不能完全杜绝盗版，但是可以缓慢破解的速度。我们帮开发人员开发了一些代码，你可以将这些代码植入PSP游戏中，就可以保证大概30天到60天不被破解并放到BT下载网站上。”

虽然“60天”这个数量很古怪，但从之前《噬神者》和《王国之心》的破解来看，还真差不多。还有一种猜测是，SCE使用新的网络验证方式（难道PSN Plus是强化这个的？），前两个月只推出PSN下载版本，两个月后才推出UMD零售版。而对广大天朝玩家来说，60天没压力，可以等。

任天堂员工打伤人致入院两周

最近一个叫中之濑仁的任天堂职员被条子抓了，原因是打人。其实只是屁大点的事儿，中之濑嫌说，当时他在停车，作为一个文明市民，应该按顺序等待车位吧？！结果他被人插队了。作为文明市民，而且是高级公司的一名职业，这哥们感觉巨不爽，于是就仿效了一把GTA的玩法，走过去把车里的抢车位男拖出来，照着他的脸一顿猛打。让他住了两个星期的医院。

此事教育我们，这年头网上抢个车位都不容易，何况现实版？其实这消息也就是个屁大点的事儿，PG之所以报道，无非是觉得任天堂员工很好很强大，这说明制作和谐游戏的人并不一定和谐。

传说中的QQ掌机？一切皆有腾讯！

6月初，有消息称腾讯正在开发一个移动操作系统，然后推出移动设备，把此操作系统和QQ的各种服务内嵌进去。

根据消息称，腾讯的这个操作系统类似iPhone的系统，而不是PC系统。据说它将不开源，只是供腾讯自己品牌的移动设备使用，所以不卖操作系统挣钱，也不挣服务费。还据说配合此操作系统，腾讯将推出2000元以下支持3G的中低端手机，还有类似iPad的高端白领便携平板设备。而据业内人士猜测，此系统搭载QQ2012、游戏大厅，支持显示QQ秀，再送N多钻，还能加速升级……然后此机必将秒杀索尼，干掉谷歌，挑战苹果，最终一统便携设备的江湖！

最新研究发现，马里奥比妹子更讨男人喜欢

最近加州大学公布了一项关于游戏和女人的研究，结果显示：比起和女友做爱做的事，男人更喜欢玩游戏。在100个男性志愿者中，其中67%的男性在玩游戏时会比XXOO时分泌更多的肾上腺素。他们玩过的游戏包括《超级马里奥银河2》和《战神3》（马大叔果然V5，可以和奎爷一样霸气）。

此研究的测试方式是：志愿者先去玩30分钟以前没有玩过的游戏，然后再去和妹子做30分钟爱做的事。最后这个结果就出炉了。

这结果虽然有些不够高尚，但同时提醒了我们，为什么要先玩游戏再做爱做的事呢？可以一起来嘛！和妹子一起来搞马里奥大叔岂不是更好。



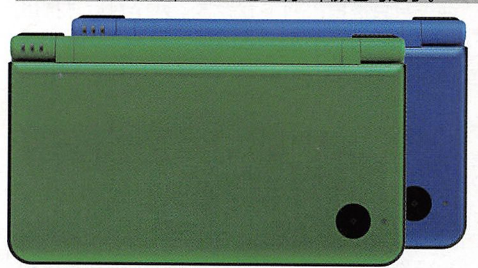
“听说爱玩游戏的男人喜欢马里奥超过mm？这样不就解决了嘛！”

文/剑纹

6月19日，DSiLL又出3款新颜色

注意，这可不是新掌机。6月初大家正在期待在E3上看到3DS的时候，任天堂公布了3款DSi LL新颜色，分别是绿色、黄色和蓝色。定于6月19日发售，价格为18000日元（约合人民币1338元）。

2009年11月21日发售的DSi LL初期只有3种颜色，售价20000日元（约合人民币1487元）。如今算上这3个新颜色，DSi LL已经有6个颜色可选了。





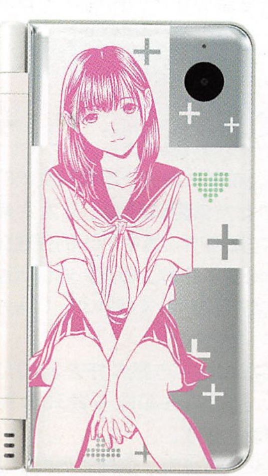
《Love Plus+》和大号DSi同捆版

去年在日本宅界火得不行的《Love Plus》终于快出续作了！一代的成功让Konami始料未及，所以火了之后，开始大力宣传，同时狂出周边产品。二代《Love Plus+》上市之际，Konami和任天堂联合推出本作的限定版DSi LL主机，一共3种。虽然游戏只有1个，但妹子有3个，所以印有妹子图案的DSi LL主机就有3种，就有3套同捆限定版了。除了主机，还同捆《Love Plus+》游戏一张。等以后看哪个的销量高吧，就能证明哪个妹子的人气高了。

此同捆版价格为24000日元（约合人民币1784元），发售日是6月24日。

除了限定版主机，Konami还推出了一个更限量的大礼袋，里面有游戏、书籍、CD、海报和小饰品等物。为什么说它更限量呢？因为这玩意只在网上预订（Konami在线商店），6月2日傍晚开始接受预订，结果当天晚上7点多就达到预定数量，停止预定。整个过程只用了几个小时！想买的可以洗洗睡了。









左图的包装盒共有3种，对应3个妹子图案，页面有限，就不全放上来了。话说，这妹子图案的主机确实讨人喜欢，你喜欢哪个呢？

《Love Plus+》周边泛滥之妹子支架



日本国民恋爱游戏《Love Plus+》在6月24日这天发售，著名品牌“好日”（Hori）随游戏推出主机支架一起造势，同样定于6月24日发售，售价2480日元（约合人民币188元），值得本作的粉丝们关注。

本支架叫“DS台灯支架”，按照《Love Plus+》的3个女主角，推出3套贴画，看上去好像有很3种，其实支架就一种。

贴纸是本品的卖点，不贴贴纸就是白色的支架，贴上就不一样了，彰显玩家的爱……本台灯支架支持所以DS型号，比如DSL、DSi和大号的DSi LL，把不同主机放上去调整托盘的大小（高度和宽度）加紧主机。托盘可以360旋转，把DS旋转到横竖都可以，而且这样也就对应了左撇子。下方的支架可以一定角度的旋转，让玩家方便地调整屏幕的角度，观看更加舒服。



“和平行者”防水4GB耳机式随声听

5月22日SONY公司推出一款耳机式随声听，型号为“NWD-W253”。这玩意表面看是一个耳机，其实是MP3随声听。其实去年SONY推出上个型号“NWD-W202”，容量只有2GB，功能也少一些，“NWD-W253”相当于它的强化版本。

此随身听的机体就是一个比较厚的耳机，造型像蓝牙耳机，各控制按键都在“耳机”上，左右声道之间用一根线连接。整体很简洁，造型也高科技，而且有四种颜色可选。

防水性能是亮点，出门在外被小雨淋是没问题的，甚至往上浇水都能防。为了更好地推广这款MP3随身听，SONY甚至联合KONAMI公司，让斯内克给它代言，推出了一款《合金装备 和平行者》版本的限定版“NWD-W253/Z”。这个特殊版本的图案不同，用了迷彩图案，据说每一款的迷彩图案都不一样。除了图案不同，和平行者限定版还内含6首游戏原声，包括主题歌“Heavens Divide”和水树奈奈的“恋の抑止力”等。





——基本性能

容量：4GB

支持格式：MP3/WMA/ATRAC/PCM/AAC

充电：USB充电，1.5小时充满，快充3分钟（听90分钟）

续航时间：约11小时MP3，10小时ATRAC

端口：mini USB

重量：约43g

售价：10000日元（约合人民币746元）

文/硬核、剑纹





NDS烧录卡时代的终结?!

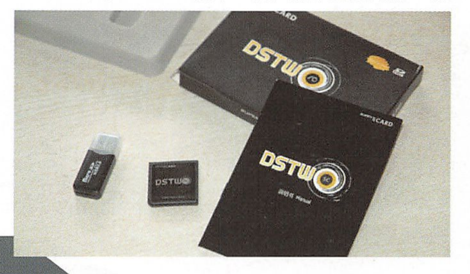
SUPERCARD DSTWO烧录卡评测

一、前言

上期截稿前几秒，突然看到SC新烧录卡DSTWO上市的消息，所以没来得及做内容。其实最近大家都在关注任天堂新掌机，还没买DS的可能也想先看看3DS再说，或者买新DS时随便买个烧录卡就能用，谁能想到还有新烧录卡推出啊，而且还不是山寨货，着实让人屎尿未及。SC作为老牌烧录卡厂商，从GBA时代就产品不断，形成自己的风格，也有不错的普及率，所以本期小编们测试一下此卡。关心烧录卡的不妨继续往下看。

1，什么是DSTWO?

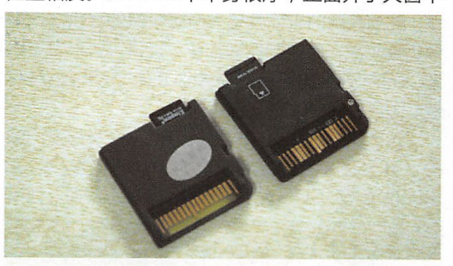
SC（SuperCard）品牌推出的DS烧录卡，之前的产品叫DS ONE，这次的TWO在名称中延续了ONE，说明是DSONE的下一代产品。注意，DSTWO只是DSONE的下一代产品，还是目前DS家族（DSL、DSi、DSiLL等）使用的烧录卡，并不是对应DS的下一代掌机哦。



2，包装和内容

DSTWO是纸盒包装，大小比DSi大一圈，厚度跟DSi差不多。包装上的文字为英文，有LOGO什么的，背面写着此卡的9条功能。打开包装，里面是一张DSTWO，一个TF读卡器，一个6页说明书（中英文）。

DSTWO：卡为黑色，卡上面的贴纸也是黑色，TF卡插槽的位置在右上（正面看），这和AK2i的位置相反。DSTWO卡本身很厚，正面开了天窗不



说，还是好几个。这应该就是传说中的新的芯片吧？用手一摸就能感觉到卡的厚度。由于卡厚，插入DS的时候会不顺畅，不过好在没什么影响，使用是没问题的。

读卡器：标准的TF卡读卡器，不多说。

3，使用前的准备工作

地球人都知道，DS烧录卡要内核文件才能使用（即便强大到CycloDS那样把内核拷到卡的芯片里，也是有内核的），所以先下载内核。为什么说下载呢？因为DSTWO烧录卡包装中不附带软件光盘，所以内核只能网上下。如果上网不方便就杯具了。其实没有便利的网络玩DS就是个杯具，因为游戏ROM和各种文件基本都来自网络嘛。

内核说明：（SC的官网是www.supercard.sc）目前的内核版本为DSTWO_package_chs_20100601。从名称看的出来，此内核是中文版，是6月1日发布的。这个内核的容量高达78.5兆！里面集成了63.3兆的moonshell软件，显然这个自制软件已经成为烧录卡的“装机”软件了。还有1.22兆的GBA模拟器v1.12版本（没错，DSTWO能玩GBA游戏！）。将下载的内核解压缩，然后拷到TF卡根目录。

二、界面部分

1，主界面

编辑手中的TF卡给别的烧录卡用过，所以有一些游戏ROM，如果没有，先把想玩的游戏ROM拷到TF卡里吧。在前面步骤中，内核拷到TF卡后，将TF卡插到DSTWO上，再把DSTWO插到DSi上，开机。屏幕显示此卡为正版游戏《Fish Tycoon》，其实是烧录卡哦。下面看看DSTWO的界面。



↑虽然图标显示是《Fish Tycoon》这游戏，其实是DSTWO哦。



↑烧录卡的主界面类似DSi主界面，一排图标左右选，分别是DS游戏、GBA模拟器、MoonShell、SLOT2 GBA、SLOT2 NDS。

2，DS游戏



进入DSTWO的DS游戏功能。下屏是TF卡中的文件菜单，文件夹和根目录的文件都能显示出来，跟Windows一个意思。界面左下角是START按钮，点击或按Start键开启START菜单。功能从上到下是：文件操作、界面风格、语言、系统设置、帮助。

文件操作：TF文件的复制、删除等操作。

界面风格：换界面。内核中只带了两个。

语言：界面语言，包含了8种，不过没有日语。还有一个bug——选择韩国水管文是英文。

系统设置：显示、调光、热键。显示是界面中大图标和列表的切换。调光是调整四级亮度。热键是DSTWO独有的游戏中呼出菜单的按键组合，下面再详细介绍。



↑进入DS游戏功能显示的菜单，和大多数卡一样，下屏显示烧录卡TF卡中的游戏等文件。

3，GBA游戏

前面看的无聊吧？好，高科技来了，咱们看看传说中的NDS烧录卡玩GBA游戏。这么多年过去了，这事儿从硬件上一直没搞定，而如今最终的实现办法也不简单，DSTWO是用硬件（新烧录卡硬件）加软件（GBA模拟器）一起来搞定的。用DSTWO模拟GBA不能全屏，画面大小还原很好。当然，模



拟器再牛比，效果跟原版也不太一样，有些游戏有小瑕疵，有些死机玩不了，有些可能比原版牛比而显得不"真实"。不过DSTWO玩GBA的效果还是值得肯定的，可以用很好很强大来形容。可以跳到后面看测试效果。



↑能模拟的GBA游戏效果不错，但这模拟器也有不少问题，具体看下面章节的评测。

4，MoonShell

这个MoonShell早就被烧录卡"招安"了，前两年作者moonlight和GBalpha公司合作开发樱花系统，甚至一度停止了moonshell的更新，不过后来又更新了。其实moonlight和大部分烧录卡合作，给它们开发东西，更新MoonShell版本，也有很多烧录卡直接内置MoonShell软件，所以DSTWO自带MoonShell也不是什么新鲜事儿了。目前DSTWO包含的Moonshell是V2.10 stable，2010年2月16日发布的版本。V2.10稳定版是目前最新的，网上也有下载，估计玩烧录卡的都用了吧？！如果你没用过，又想试试，可以在本期PG光盘中找。当然，这软件基本上所有烧录卡都可以用。

三、游戏测试

1，DS游戏测试

自从任天堂站出来告R4，各家厂商开始着手应对烧录卡引发的盗版问题，但他们采用的反烧录机制并未点中烧录卡玩家的死穴，大家只需要用金手指或补丁等方法就可以破解。唯一不爽的就是新游



戏出来了还得等网上的金手指代码或者补丁文件，不熟悉的话折腾半天可能还玩不了。DSTWO就号称"硬件反烧录"，不用麻烦的步骤，一切跟正版卡一样。

我们使用1.02版内核，挑选了如下几个游戏进行测试：

4593-塞尔达传说 大地的汽笛
（某烧录卡用来测试最新内核反烧录能力的ROM。）
4787-RPG工具DS
（据说DSTWO会白屏。）
4848-世界树迷宫3 星海的来访者
（当初反烧录补丁打不上去，让硬核骂街的游戏。）
4972-热血足球联盟Plus
（截稿前最新的需要反烧录补丁的ROM。）
4991-洛克人Zero合集
（近期值得玩的复刻游戏。）

另外针对汉化版ROM用烧录卡玩问题多多的情况，我们也挑选了几个受欢迎的汉化ROM：

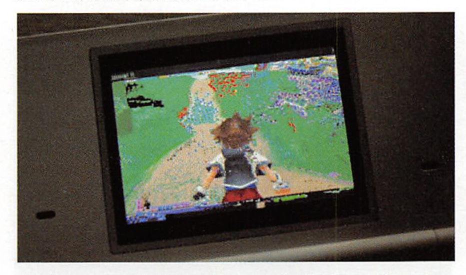
ACG小组汉化《勇者斗恶龙9》简体中文版
ailinzhe&PC小组汉化《魔界战记 魔界王子与红色之月》
GV汉化组《火柴棒谜题》

测试结果：所有游戏都正常，不需打破解补丁。几个汉化游戏也一样。可喜可贺。

2，GBA游戏测试

GBA游戏问题相对比较多，毕竟是采用的软件模拟。PC上好多GBA模拟器效果都不咋地，咱们对这个功能并没有太高的要求。我们测试的结论是DSTWO做得算是相当不错，GBA上一些有名的系

列比如《火焰之纹章》《超级机器人大战》等都能正常运行，效果跟真机基本无异。也有不少问题，比如《黄金太阳》的声音就有问题，《马里奥网球》拖慢比较严重，还有部分《经典FC》系列的老游戏直接黑屏，无法进入。



↑《王国之心》模拟不能，这是花屏的开头动画，而且动画中就死机了。

GBA游戏测试结果：

游戏名称	运行情况
皇家骑士团外传 汉化版	运行速度比较正常，偶尔出现拖慢。
光明之魂 汉化版	无法游戏，厂商LOGO时跳回系统界面，且下屏黑屏。
塞尔达A LINK TO THE PAST 中文版	运行正常，接近完美。
王国之心 记忆之链 汉化版	片头CG时花屏死机。
新约圣剑传说 汉化版	运行正常，接近完美。
火焰纹章 烈火之剑 汉化版	运行正常，接近完美。
黄金太阳 汉化版	速度不稳定，声音也不正常。
经典NES系列 塞尔达传说 美版	无法游戏，厂商LOGO时跳回系统界面，且下屏黑屏。
马里奥网球 美版	速度不稳定。
料理鼠王 美版	运行正常，接近完美。

四、游戏内菜单

在前面“DS游戏”章节最后说“热键”是DSTWO独有的功能，这里详细测试一下。这个功能是这样的：在任意游戏中，按组合键（默认是L+R+Start键）弹出游戏内菜单，便可以进行各种功能的操作，比如看攻略、即时存档/读档、修改游戏等等，进行各种功能后可以方便地返回游戏，

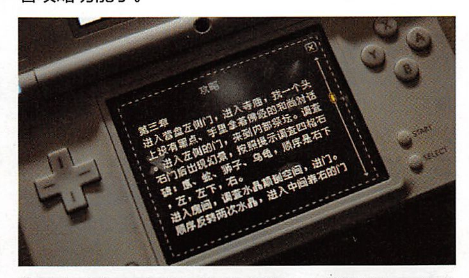


或者退出到DSTWO的主菜单。这个功能确实很强大，而且也是SUPERCARD产品独特的功能。

1，看攻略

游戏打不过去了，可以拿本PG看攻略（如果有这个攻略的话），或者在PC上看电子文档攻略。但是掌机拿出去玩，总不能一直带台电脑在身边吧？这时还可以看PG......或者这时用DSTWO本身的看攻略功能。

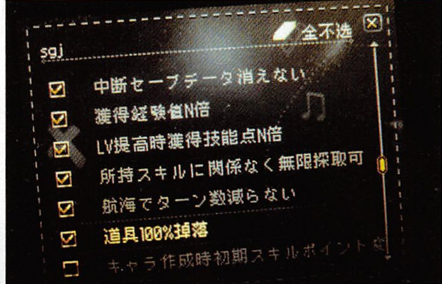
在游戏中打开游戏内菜单，选择攻略，选择要看的游戏攻略即可。当然，攻略要提前放进去，文件格式是TXT，位置和游戏ROM同目录，和游戏ROM同名，比如游戏ROM名为mario.nds，它的攻略文件名就要命名为mario.txt。然后就可以实现游戏中看攻略功能了。



↑游戏中打开攻略，然后再返回游戏继续打。烧录卡厂商太有才了。

2，金手指

俗称老金，游戏中开启游戏内菜单，选择“金手指”，选择要开启的功能。目前DSTWO只支持dat格式的金手指文件，文件名为usrcheat.dat，放到_dstwo文件夹中。测试功能正常。



↑金手指是个双刃剑，使用需谨慎。

3，即时存档/读档

此功能实现起来比看攻略简单多了。在游戏中随时按组合键打开游戏内菜单，选择存档进入即时存档菜单。此时按A键可以直接建立即时存档，但是

没有存档名。按X键会弹出英文输入法菜单，输入一个名字后选择OK存档，此存档就有了名称。

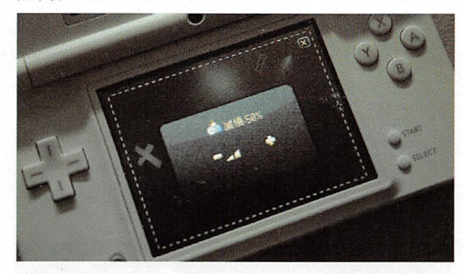
读档很简单，进入读档菜单，选择相应的存档读取，即可进入对应的存档位置。



↑烧录卡的即时存档功能，让游戏本身的存档内牛满面啊……

4，慢动作

游戏太难打不过去，可以把游戏速度调慢，慢慢打……此功能在游戏内菜单打开即可，可以选25%、50%、75%、100%这四种慢动作等级，数越大越慢。不过测试中发现有些游戏开启慢动作会出现异常，比如《冒险岛DS》的人物消失，而《世界树迷宫3》慢动作无效，DSTWO的此功能还尚待完善。



↑慢动作功能适合“男人就坚持15秒”那种打飞机游戏。

5，DS游侠

此功能是DSTWO新加功能，号称烧录卡版的金山游侠。如果你熟悉金山游侠就方便了，肯定直接就会使用。而DSTWO的这个功能确实不错，尤其是改数值，搜索对比几次就搞定了。修改方法并不新鲜，而本文篇幅有限，所以不在此进行详细介绍了。



↑没有金手指的游戏就自己改吧。修改器的用法估计大家都知道，就不在这里罗嗦了。

总结

DSTWO烧录卡上市价是258元，跟目前几十块钱一块的大多数烧录卡比起来，这价格实在是贵。这虽然功能不错，但DSTWO的时机明显不对——大家都等老任的新掌机呢，老DS烧录卡的关注度太低了。通过测试，PG编辑认为如果有钱想买块简单好用的烧录卡，DSTWO值得考虑。新游戏ROM基本上不用打破解补丁就能玩，可见它的DS游戏的“兼容性”很强，这是明显优势。而模拟GBA虽然不完美，但在DSi（DSL）上重温一些可以模拟的经典GBA游戏也不错，而且模拟器可通过升级解决模拟效果（如果模拟器更新即时的话），所以也不是什么大问题。其他那些零散的功能是否有用就因人而异了。到DSTWO，本代主机DS烧录卡基本也就到头了。



■NDS模拟器

desmume-0.9.6-win32
iDeaS 1.0.3.6 beta



每次看到有人说没买NDS，我心想肯定是玩模拟器的。现在一台DSi还一千多块钱（DSL也有九百多吧？），有钱如富二代和小白领当然没压力，对普通学生就是巨款了。可惜当年剑纹上学时的宿舍用电都TMD有限制，带电脑过去也枉然，模拟器就别想了，只能攒钱买真掌机玩（当时是GBA）。

如今有电脑，就算没钱买NDS还是可以比较淡定的，因为有好多软件可以用，基本解决了没有NDS的问题（注意基本二字，我可没说100%完美）。首先是NO$GBA，一款老GBA模拟器软件，后来增加模拟NDS的功能。二是DeSmuME，这软件的原作者是yopyop，后来被很多人继续开发，成为一个比较稳定的小组。最近刚发布了0.9.6版本，效果很强大，随便测试了几个新游戏都可以近乎完美的运行。第三个是ideas，最新版本1.0.3.6 beta也是近期发布的。这个模拟器也不错，可以和前两个结合着使用，哪个游戏模拟的不好，可以用几个模拟器都试试，找效果最好的来玩。

也许有机族会说我蛋疼，模拟器确实不如真机爽，不过好处非常明显，除了省钱，还能随便截个图、录个像什么的，烧录卡可没有这功能。

■PSP上的NDS模拟器DSONPSP



NDS模拟器不能忽视，但PSP上的模拟器就有点儿蛋疼了。DC模拟器大家也许比较熟，作者Yoshihiro最近开始搞PSP上运行的NDS模拟器DSONPSP。这个模拟器是他用DeSmuME改制的，所以还算有前途。但是触摸屏怎么办呢？又不像PC一样有鼠标可以模拟触笔，用PSP的摇杆总能应付一下吧，这个模拟器就是这么搞的。

根据测试，模拟器确实有模拟效果，并不是假的，但距离可玩还差得远。由于程序还比较初级，作者也没做直观的界面，虽然能设置一些功能，也是用数字表示开关（0为关闭，1为开启），不够人性化只能说明尚在初级阶段。

测试《新超级马里奥兄弟》rom，把语言设置为英文，数秒钟后载入游戏，PSP长条屏幕被分为左右两部分，左侧为NDS的上屏，右侧为下屏。PSP的摇杆相当于鼠标，在下屏出现一个白色光标，移动光标点击某些可以点击的地方，就相当于触摸了。不过鼠标光标的移动速度巨慢，不知道能不能设置还是有快捷键之类的。测试的《新超级马里奥兄弟》可以进入游戏，不过目测每秒只有几帧，测试也就这样了。感兴趣的自己去试试吧。（此程序收入光盘） 文/剑纹

汉化生活

最新掌机游戏汉化情报，讲述汉化者自己的故事

注：资料条内时间为汉化版发布日期

病房2

●NDS ●5月28日 ●远离汉化组

——发布文——

“来到远离翻译的第一个作品，由于其他参与人员都不定期神隐或者娇羞过度不愿意露面中（误），发布文就由我来写了，鸭梨大……

病房2是款好游戏，流程不很长、翻译不很多、破解不很难（S君V5）、美工不很苦。这年头对于玩家和汉化组来说，这么躺平任调戏的游戏已经不多了，所以请大家好好疼爱这款看上去惊悚其实娇羞惹人的游戏吧（语无伦次中）。



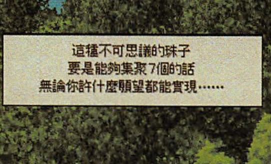
翻译部分2个星期就完成了（包括发呆时间），基本无坎坷，小部分名词翻译的纠结，也在本组娇羞小菊花不断躺倒在血泊中顺利完成了。破解部分的S君真是勤勤恳恳热爱运动热爱游戏的好少年，破解在我看来这么艰巨的任务他貌似也是刚刚上手的样子就已经做的很好了，非常可靠的兄贵破解啊。但是碰到困惑的问题在那里纠结的样子，又萌点爆棚，这就是传说中的0.5吧（捂脸）。美工部分，虽然只改一张图，也请了特别来宾帆tx友情支持，做好了，在此特别感谢。随着游戏的进展，更多的远离人士的乱入，让我深深感到无论是游戏还是汉化组，天下大同其实已经不是梦想了，身为腐女我感到很幸福。就这样吧。P.S.感谢神秘人士帮助我们用秒速测试和润色了本游戏。”

龙珠DS2

●NDS ●5月27日 ●dc890个人汉化

——发布文——





“哎呀！首先感谢国家的培养（免得遭批~~~~~）。经过我好几个月的努力，于是乎~就这样完成了这个龙珠汉化版！再此感谢2 U的朋友们制作的简体版！有人会说，这版本已经有人完成了，为什么我还去汉化？不是浪费时间吗？其实不然，在2 U的朋友们制作简体版前，我就在做了，只是鄙人效率低，在2 U的朋友们制作的简体版发布时，我才只做到了第五章完，但是放弃又太浪费了，再加上我对龙珠独有的爱，而且这经典的游戏怎么能没有繁体字版呢？！所以……”（节选，后面为bug等信息说明，故省略。）

疯狂机器

●NDS ●5月25日 ●远离汉化组



发布文

“发布一切从简啦！发布文什么的都免了。”

烈火英雄：皇家空军传奇

●NDS ●5月24日 ●Lamer汉化组

——发布文——



“《烈火英雄：皇家空军传奇》是Lamer汉化组的一次试水作品，也是我们接手的第一个游戏，游戏内容方面是以“二战”为题材的3D模拟飞行游戏。作为刚刚成立的汉化组来讲，还是有一定难度的，翻译与破解人员人数都非常有限，而且都是从未有过汉化经验的，过程中遇到的问题不少。当然，学到的东西也不少。这个“第一次”积累的经验对我们来说还是非常宝贵的，哈哈，废话不多说了，最后欢迎大家多提宝贵意见，同时也希望大家喜欢并且支持我们。相信这会是一个好的开端，Lamer，加油！”

天才麻将少女 携带版

●PSP ●5月23日 ●PSP吧汉化组



——发布文——

“各位吧友们久等咯~汉化组第一部汉化作品正式放出！谢谢各位的支持！”

弧光之源2意志

●NDS ●5月22日 ●小黑屋汉化组

——发布文——

“历经14个月的长征，《弧光之源2意志》汉化正式版终于降临了。初期的汉化组太过缺少经验也是这次汉化的过程中一次次的悲剧的原因……是的，我们作为一个新生的汉化组就接手这样的游戏确实有点自不量力，但是我们仍然坚持喊出那句话：有爱的力量是伟大的！

14个月的经历对所有参与到汉化过程中的人都是一次漫长而又曲折的体验。中间经历的4换翻译组长，2次丢失部分文本的杯具（险些汉化组成为茶几），但是这些困难都被我们优秀的组员顽强的克服了过来。由于弧光2作为srpg游戏，本身文本量就达到了8M（单文本）的海量，与之而来的是大量的名词需要统一，这时我们的狗狗童鞋和CUC童鞋义无反顾的站了出来（舍身堵枪眼，是不会的），名词的完全统一为文本的润色进度提供了保障，也为这个汉化版的成功孕育奠定基石。



期间汉化组更是发生了一些变故，险些解散，但是没想到老狗仍然能坚持完成下去，几乎是一人将大量的名词整合翻译。还有我们伟大的CUC，他本来只是我们为了解决一些名词的翻译的问题请来的弧光有爱玩家，不过没想到会给了我们这么多帮助，可以说没有CUC，就没有今天汉化版的发布。

其次弧光系列游戏还有个变态的地方在于图片采用的是LZE压缩技术（厂商一点都不考虑我们这些汉化工作者），这时就要我们宇宙超级无敌神勇的LED童鞋出马了。在成功的写出了解压和压缩算法后，为能够推出完全汉化版提供了重要的技术帮助。突然想到LZE压缩技术，曾经被预言为我

们汉化组永远不能破解的问题，呵呵。

最后是我们的测试组辛苦的付出，因为图片压缩的未知因素影响，1测版的死机率很高（掉档情况都很多，并且终于明白为什么弧光1是文本汉化版了），因此弧光2进行了3次内部测试才能安心推出给各位玩家，当然测试组的辛苦不言而喻。

当然翻译了海量文本的翻译组人员，还有重组后一上来就完成了这个艰巨的润色组，汉化修改了大量图片的美工人员（有些图还是MK手工绘制的哦）也为这个游戏奉献了很多。至于我干了什么，也就是穿针引线加打打酱油。"

龙珠改：赛亚人来袭

●PSP ●5月21日 ●CG汉化组

——发布文——

"实话这游戏纠结了我快一年，今天终于可以发布了。大概说下这游戏汉化的过程，早在大约一年前（实在记不得准确的开始时间了），组内部大家商量，龙珠改项目开坑。在罗伊SD努力下游戏破解成功，分配文本后在以14（这同学目前在某XXX网站做小编了，完全把我们大家抛之脑后）为首的日翻同学们开始了文本汉化，经过了XXX时间，文本翻译完成，然后转交翔子、提拉、晓强、小小强开始润色，润色完成，杯具开始。破解说字库出问题了，如何寻找解决方法。本人大概寻找了将近10多个破解，各自都有要忙的事件，字库始终无法搞定。最后联系到 WEFGOD，在WEFGOD和flyeyes的帮助下终于成功搞定。感谢他们！因为这个过程中已经经历正常（很长？编者注）时间，大家觉得应该把游戏做的好点，于是重新二润文本。在不知情下，我把文本交给了我们的第一个手机控——s5211314（夜同学，大家相信手机润色的辛苦吧）。虽然他帮忙处理了一大部分错误，但手机就是手机。文本转移到肉肉，跟着到香香，然后B2，最后在我的手工修正下，文本 OK！





游戏确实汉化了很长时间，为游戏汉化下过辛苦的人们，你们都值得肯定和骄傲。感谢你们！相信这里有很多曾经伴随着龙珠长大的同学，对曾经的童年，曾经的热情，伴随动画的连载让我们再龙珠热一次吧！"

HelloKitty的帕库帕库&逻辑思维

●PSP ●5月15日 ●TGB汉化工作室

——发布文——

"距离上次汉化作品相隔5年了，突然间心血来潮，突然想研究下NDS的汉化，突然发现这个很标准结构格式的游戏，就这么突然我正式开始汉化这游戏……

初次汉化NDS游戏，汉化原理没大变化，却碰壁很多，走了很多弯路，把以前学的都忘了。这里真要感谢yeyezai耐心的给我解释NDS图片的格式结构。虽然大多图都搞好，但图片美化方面真的不太理想，希望大家体谅。三天文本汉化，四晚通宵改图，单独汉化真的够呛……但对NDS的结构知识算真真实实的积累了下来，算是痛苦并快乐着吧。最后再次衷心感谢灰米做我这么多天的现时在线翻译和yeyezai不厌其烦的回答我每一个超菜鸟的问题。大家辛苦了～！



PS：搁置一段时间，最后为儿子的1岁生日赶出来了。很开心，很值得庆祝，希望儿子快高长大 永远健康快乐！"



本期游戏谈 目录

PSP

●AVG ●2010年2月25日
●KOEI ●1人

金色琴弦3

ネオロマンス - 金色のコルダ3

人设像极了《网球王子》的乙女游戏，其实这里的男人们都是拉小提琴的。游戏中充满了小提琴为主的各种古典乐，当然精美的CG也不会少。游戏难度减低不少，想一次性多追几个帅哥就来玩吧。

文/口袋



光荣的新罗曼史系列最近的一部作品终于不再杯具了，要感谢破解噬神者和王国之心的H大，是他帮我们搞定了PSP上的金3。翼之梦上组织了200人+的纯少女感恩团哦，好奇的玩家可以去看看那个帖子，真的很壮观。

一改前两部作品的人物，这次的女主角叫小日向，是星奏学园的转学生，为了追求小提琴的最高境界才到这里就读的，于是在就读的过程中，与各种各样的帅哥……咳咳，就是不说结局大家也都猜得到吧。

单纯从画面上来讲，3代的确是个质的飞跃，不但CG和立绘做得更精致，而且还增加了很多新场景，各种细节和特效也把握得恰到好处，真的给人一种耳目一新的感觉。但美中不足的地方就是由于人物太多，而总体CG数量没变，导致每个人分配到的CG出场率相当的低……光荣啊光荣，我们知道你想靠资料片发财，问题是多给我们几张漂亮图片又不会亏本！


律哥哥，像极了网王的手冢部长，无论是外表、性格还是受伤的手肘……

金色琴弦系列原本就是古典+小提琴作为背景的游戏，所以各种曲子那是不必多说了，其中包括协奏曲《四季》、宗教乐曲《圣体颂》、歌剧《死之旋律》等巨作，也有《斯卡布罗集市》这样的民谣小品，就算不是冲着帅哥玩的游戏，只是单纯地欣赏名曲也值得一试。不过，音乐做得好，语音反而出了问题……原本以为金3会带全语音的，很失望。

接下来就是游戏系统了，其实金色琴弦的第一代作品还是非常有难度的，因为要在时间限制内找到隐藏在地图中的乐之精灵，二代连演奏带泡帅哥也觉得稍显紧张，可这第三代作品的难度一下子降低太多了，如果是简单版，甚至可以一次追N个帅哥，走完全路线的12个人只要打4-5次就可以了……不过问题就出在比赛内容上，为啥要弄成类似劲舞团的小游戏啊，口袋最不擅长这个，被折磨死了！



新场景商店街，别小看这条街哦，需要增加新粉丝时就来这里吧。

最后请允许口袋吐槽一下，不知道大家有没有看过网球王子，这游戏里的设置跟网王实在是太像了，像到什么程度？玩到最后口袋嘴角都笑歪了……就拿律哥哥来说吧，跟手冢的说话模式除了结尾不同之外根本就是一样的，而且玩到中途竟然都是手肘受伤，人家手冢是网球肘，你这算什么？提琴肘吗？还有敌对学校神南里的东金竟然也有个跟班的，家里条件也超好，也是个傲娇的国王，看完动画我抽了，他根本就是个叼着个玫瑰的迹部嘛！这次除了恋爱之外，竟然也要向着全国大赛努力……光荣，你打算走热血路线？

PSP

●ACT ●2010年5月18日
●Ubisoft Quebec ●1人

不跟风家用机，PSP版走的是2D关卡设计加3D图像的折中路线。挺好。 文/硬核

波斯王子 遗忘之沙

Prince of Persia: The Forgotten Sands

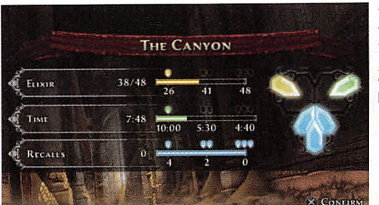
《波斯王子》最早在上世纪80年代末90年代初的首次出现，当时还是2D的平台游戏，关卡丰富的机关著称，带有很强的解谜性质。游戏火了几年，但出完2代之后似乎就销声匿迹了，99年出了个3D版的续作，但未能引起足够的关注。直到育碧公司买下了游戏的版权，从2003年开始，以一到两年一作的频率推出《波斯王子》新的系列作品，除了关卡设计全面3D化之外，也加入了大量动作要素。《波斯王子 遗忘之沙》是育碧的第5部主力作品，你可以在所有主流的游戏平台上找到这个游戏，但是PSP版本与家用机版有很大的区别。



游戏的战斗其实很弱，玩《波斯王子》就要有这种觉悟。

你可以在PSP上找到一堆试图还原或模拟家用机版游戏味道的移植游戏，但是育碧在《波斯王子 遗忘之沙》上做得比较聪明，PSP版并不像家用机版那样是3D的关卡设计，而更像是最初的2D版，当然在画面上还是使用的3D图像，所以可以说是2.5D游戏。这种相对简单的关卡设计也能让你更专注于对主角过人轻功的体验。

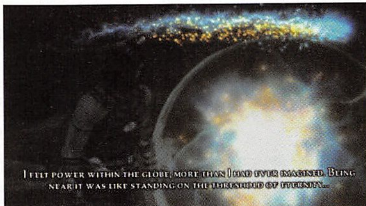
王子有着敏捷的身手，可以飞檐走壁，也能耍单杠、平衡木，而跟着主角的精灵则可以控制某个物体时间的流动。游戏的关卡主要就是用来展现王子这些能力的，有大量的平台要素。随着游戏进程的推进，会越来越多的要求你用到控制时间的能力。精灵可以帮助你定住危险的旋风，或是加快物体移动的速度。精灵会自动的指向可以施展魔力的物体，你只要按L/R键来减速/加速就行。如果你想玩得有水准一些，可以尝试使用摇杆来控制精灵在多个物体间移动，更有效率的来通过关卡。



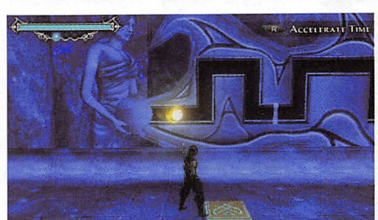
过关评价系统是喜欢挑战的人最喜欢，得不到最高评价让人恨啊。

游戏基本上就在于对时间的掌握，当然我这里除了指游戏中控制时间流逝的魔力，另一层意思就是你要把跳跃以及其他动作的时机掌握好。操作本身没有什么难度，几个简单的按键就能做出非常流畅的动作。游戏中为数不多的打斗场景也不难，这也是这个系列作品一贯的特点。打斗只能算是一些小小的点缀，变化很少。但别以为游戏玩起来会比较轻松，实际上后期会有一些很难的地方，容不得你半点失误。关卡的难度波动比较大，估计是缺乏足够的测试，或者制作人有意让你多练练技术，延长游戏时间，总之都是很让人讨厌的情况。

多平台游戏的掌机版本通常都不怎么样，但PSP版的《波斯王子 遗忘之沙》有着自己的特点，值得一玩。



托游戏实际内容较小的福，有更多空间放高质量的过场动画。



这是第一个需要控制物体时间来解谜的场景，控制时间是游戏的关键。

PSP

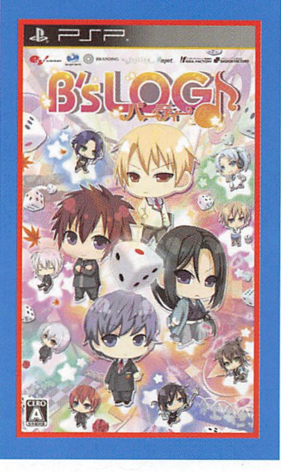
●TAB ●2010年5月20日
●IDEA FACTOR ●1人

B's-LOG 聚会

B's-LOG パーティー

乙女游戏也能丰富多彩的哦！这款人气杂志牵头，收录四款最受欢迎乙女游戏角色的欢乐聚会型游戏，就是玩饱了AVG类型游戏的女性玩家们换口味的好选择。

文/口袋



嘛，男孩子不会知道的，就像不打游戏的人也很难知道什么叫做《FAMI通》一样。《B's-LOG》是日本最有人气的乙女游戏杂志，里面都是介绍泡帅哥游戏最新盛况的——口袋每期都有买。而这次的游戏汇集了最受欢迎的四款游戏，分别是《薄樱鬼》、《少女的恋爱革命》、《绯色碎片》和《花宵传奇》，前三者都有汉化版，所以大部分女性玩家应该都可以轻松接受的。

之前很多玩家给我说这东西是大富翁，口袋玩了一看，明显就是双六。游戏的最终目的就是通过玩双六来赚取CG、语音等周边元素，算是一款收藏游戏吧，而且里面的2头身Q版角色形象都非常非常可爱。关于这个Q版角色，将来在翼之梦论坛会有下载，另外汉化版应该马上就出来了吧，截止至发稿前，全部文本都已经翻译结束，就等校对润色和导入了。



双六的出发点，周围都是纸片应援团和看客，能投出多少点呢？

很多玩家都知道大富翁，但不知道什么是双六。双六跟大富翁差不多，都是扔骰子决定前进路线的桌面游戏，只不过大富翁在道路两侧还可以炒房子啥的，而双六全部的内容都在道路的格子上。这款游戏中，格子的种类有：普通格、前进X格、后退X格、停留一次、加点数、商店、小游戏、特殊事件等等，超过10种不同类型的格子，数十种风格各异的小游戏，再加上角色风趣的语言和表情，使这款休闲游戏显得十分耐玩。



嘛，轻松取胜，不过才拿了600点，好少哦，都买卡害人用了囧

说起角色，这里面的角色做得非常赞，就拿最倒霉的土方岁三来说吧，平时都是板着个脸，也没见他怎么笑过……还有游戏进行时的跳跃音效显得太可爱了吧，用特效卡去陷害别人，例如阻止对方前进，或者让对方倒退几格的时候，自己控制的角色会拍手大笑，而被陷害的角色则会唉声叹气——也有例外的，保志总一朗配的那个角色就算被陷害得很惨，也会很有精神地给自己打气，陷害他真的有些罪恶感哎……除了几条路线的主角之外，还有风格各异的配角，例如半路杀出的腹黑剑客等等，偶尔要和他们比快速拔刀的小游戏，喂……少爷你让我赢一次行不行啊，为啥每次都输呢，莫非真的手残？郁闷，别逼我用金手指啊

收集系统非常诱人，有各个角色不同场合的语音，例如三木真一郎配音的角色，十分别扭地说出吃醋的发言时那是相当的过瘾啊！不过价格也忒离谱了点，同个地图要打两三次去刷钱才能买到，口袋一怒之下用老金改了钱，怎奈运气不佳，无论如何也进不了商店……莫非是报应？

NDS

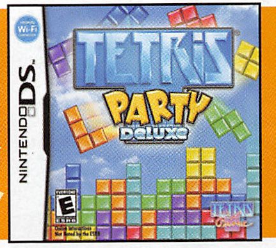
●PUZ ●2010年5月25日
●Majesco Games ●1-8人

很多人会给DS备一个《俄罗斯方块》，这次可以换新版了。

文/硬核

俄罗斯方块 聚会豪华版

Tetris Party Deluxe

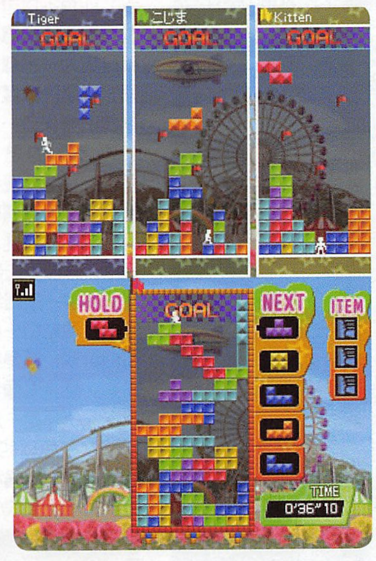


差不多两年前，Wiiware上出现了一个俄罗斯方块游戏——《俄罗斯方块 聚会》，当时就以多样化的游戏模式和方便的联机赢得了大好评。现在这游戏的续作来了，最关键的是，它有DS版！

DS上任天堂已经出过一款俄罗斯方块游戏，那么是什么原因让Majesco Games认为他们可以发售另一款俄罗斯方块来挑战任天堂？俄罗斯方块的最基本玩法肯定不会变（有不少山寨俄罗斯方块游戏喜欢加入另外一些奇形怪状的方块，事实证明都不好玩），所以要跟任天堂的游戏有区别，就只能在附加的其他模式以及联机性能上下功夫了。正像上面所提到的，这些都是《俄罗斯方块 聚会》这个系列的长项。

基本玩法是“马拉松模式”，这个不用多说，操作简单，各种可调节的选项也比较多，比如开启没有终点的“无限”选项，只要不死就能一直打下去。接下来是“攀爬者模式”，这个模式中你要做的是利用方块“搭楼梯”，让白色小人一层一层往上爬，到达顶端的时间越短越好。如果你有一处放错了导致小人被卡住，就要想办法消掉多余的方块，那样浪费的时间可就多了。“影子模式”更奇怪，你要按照提示利用方块摆放出一个图形，不能有半块方块超出范围。这个对于方块本身就不规则而且还随机出现的俄罗斯方块游戏来说，确实有一定的难度。“关卡竞速”是控制一个“7”形的方块在特定的关卡中穿梭，要通过左右移动和变形来通过曲折狭窄的通道，避免被卡住。这还真有点像是山寨掌机里的赛车游戏。还有像方块瞬间落下的“大师模式”，听名字就知道很欢乐的“炸弹模式”等等。甚至还有专门为初学者准备的简单模式，里面只有4种方块。





《俄罗斯方块》与人联机乐趣加N倍，这个豪华聚会版联机性能绝不输任天堂版本。除了对战还能合作，还能合作之后再对战。

也许你会觉得那些奇怪的单人模式都没什么意思，那也没关系，因为本作还有另一个特点就是多人模式。你可以最多8台机器在一起联机，只有一张卡带也没有问题，也可以Wi-Fi上网联机，利用麦克风还可以在联机时对话。两个人之间除了对战，还能合作，一个人利用虚拟的方块来确认应该放哪，另一个人来实际操作。然后这种两人合作的小队，也能和另一组小队对战。

丰富的多人玩法和方便的联机都是这款游戏叫做“聚会”的原因，如果你不是执意要玩任天堂制作的那款《俄罗斯方块》中的某些特殊模式，就赶紧换成这款吧。

PSP

●AVG ●2010年6月10日
●IDEA FACTOR ●1人

幸运之杖

ワンド オブ フォーチュン ポータブル

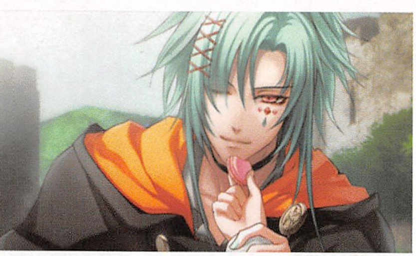
加上一点互动也掩盖不了"电子小说"的本质，不过剧情好的话也就不在乎是什么本质啦。这款游戏讲的是魔法学院里的故事，加上人气声优助阵，就算是日文版也值得一玩啊。

文/口袋



原本想写《格林童话》的，怎奈版面有限，同样都是点呀点就可以直接看结局的游戏来说，《格林童话》剧情固然有花梨公司的一贯韵味，但《幸运之杖》在甜度上必然略胜一筹，所以最后还是决定写这个了。

既然是剧情占优势，就先看看故事背景吧。游戏的女主角露露（可改）拥有不可思议的魔力，她的愿望就是成为一名魔法师，于是进入魔法学园进修深造……可没想到的是，所有的魔法师在16岁之前都必须确定未来的发展路线，也就是个人属性，问题是露露的魔法没有任何属性的前兆，如果在16岁时她还没有找到自己的属性，魔法就要被永远封印起来了。所以呢，我们的女主角就在学园里边修行边泡帅哥了。



像极了西索的男人，看看脸上贴的装饰，还有挑逗的媚眼……

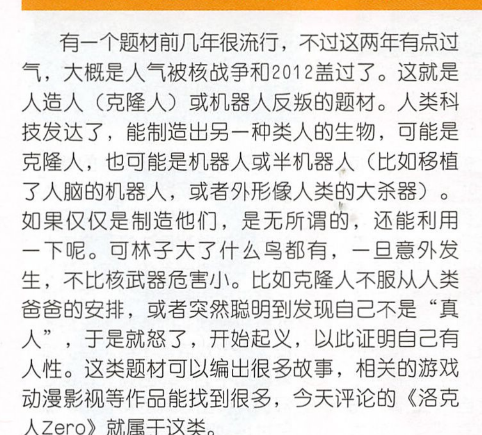
其中一条路线的男主角拉奇——呃，口袋个人感觉应该叫"雄性主角"更贴切一些，因为他是龙族的后代，哈哈……玩了这么多泡帅哥的游戏，还是第一次遇到半兽可变身的，真棒（稍微有点像水果篮子）。感觉就像青蛙王子的童话一样美啊，佩服这个角色的设定。而且这家伙还是一激动就会变身的，所以完全不能靠近女孩子，经常会埋怨女主角离他太近害他变身，口袋强烈怀疑，万一这个毛病治不好，将来那个啥和那个啥的时候可怎么办？莫非真的要延续人兽恋的传统么……（众小编：你口水都流出来了，想什么呢）……



龙族的少年：你说谁是火蜥蜴来着，小心我烧死你哦- -#

然后说说另外一条路线的男主角阿尔瓦罗，这个嘛，虽然看过水果篮子的人不是很多，但看过富坚老师《全职猎人》的就很多了吧？大部分看过的女生，都会觉得幻影旅团的团长比较帅，不过也有一部分会觉得西索比较帅的，口袋就属于控西索的类型……为什么危险的男人总是让人觉得很帅呢？铃村这次配的角色，无论是性格还是外貌都像极了西索。起初是甜言蜜语的哄骗，中间突然来了个大背叛，反而要杀死女主角，不过最后还是被感化了，可喜可贺呀！这么跌宕起伏的剧情还是可以骗些眼泪的。

最后说说其它方面吧，OTOMATE的游戏，只要是正统AVG就不可能差的，这游戏除了画面精美之外，还很贴心地加入了及时存档以及回放功能。再有就是为了避免枯燥而变成"电子小说"，该公司特地往里加了一些小游戏的功能，这个东西怎么说呢……感觉有点鸡肋，猜属性牌的时候几乎没输过，太假了！至于音效就更不用多说了，几个当红声优全在里面，就算汉化还没出，日文版的也值得先玩玩啦。



NDS

●ACT ●2010年6月10日
●Capcom ●1人

4个游戏做一个合集，很厚道啊。而且是洛克人Zero系列，买个正版都值。 文/剑纹

洛克人ZERO合集

ロックマン ゼロ コレクション



有一个题材前几年很流行，不过这两年有点过气，大概是人气被核战争和2012盖过了。这就是人造人（克隆人）或机器人反叛的题材。人类科技发达了，能制造出另一种类人的生物，可能是克隆人，也可能是机器人或半机器人（比如移植了人脑的机器人，或者外形像人类的大杀器）。如果仅仅是制造他们，是无所谓的，还能利用一下呢。可林子大了什么鸟都有，一旦意外发生，不比核武器危害小。比如克隆人不服从人类爸爸的安排，或者突然聪明到发现自己不是“真人”，于是就怒了，开始起义，以此证明自己有人性。这类题材可以编出很多故事，相关的游戏动漫影视等作品能找到很多，今天评论的《洛克人Zero》就属于这类。

NDS的这个《洛克人Zero合集》其实是老游戏合集，一个卡带包含了《洛克人Zero》全部4个作品。Capcom这次还算比较厚道，没有把4个游戏挨个出一遍。书归正传。下面来看看此合集。

首先声明，我不可能这几天把4个游戏都通关，所以如果有错误欢迎各位来信指正。另外，如果你有新的同人小说欢迎来稿，洛克人专区可以随时开张。

先看故事，可以说喜欢《洛克人Zero》的人很多是喜欢故事，玩法倒是其次。Zero的故事可以单独拿出来，不过背景却和《洛克人X》系列有联系，因为Capcom已经把所有洛克人游戏的故事串起来，题材之多，背景巨庞大。比如Zero一代刚开始，反抗军的mm科学家“雪儿”在逃跑中救出主角“Zero”，引发《洛克



本作的美版和日版都出了，这是日版的图片欣赏模式。





上屏显示游戏画面，跟GBA没什么区别，而且也有黑边。下屏增加了一些原画，在游戏进行中不停变化。

人Zero》系列后面的故事。这里的反抗军，是指反抗人类的思考型机器人部队，如果不熟悉X系列的故事，就没有太深的感觉。雪儿是个纯人类，她为什么要反抗人类？原来，《洛克人X》中的非正规机械战争之后（机器人暴走，占领人类的地位），X创造出一个人类和思考型机器人共存的理想世界“新阿卡迪亚”，但某一天X突然消失（X用身体封印了暗黑精灵，也是X系列的故事），政府担心引起恐慌，所以命令雪儿mm用X的DNA复制出“COPY-X”，结果这个假X慢慢走向极端，担心思考型机器人再次发生暴乱，开始围剿思考型机器人。这事儿跟雪儿有关，所以她自愿保护他们，带领思考型机器人组成了反抗新阿卡迪亚的反抗军。于是引出Zero的故事，而后面很多情节，尤其是人物和X有关系，我觉得这也是Capcom的狡猾之处。如果喜欢上Zero系列，就会吸引你去了解X系列。

游戏方面，合集没什么变化，比GBA多出的下屏显示人物头像，多出的两个按键也没什么用。游戏还是好游戏，一次整合4个越想越美。

NEW GAME CROSS REVIEW
游戏点评

掌机迷编辑

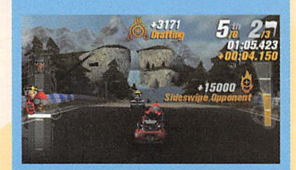
5月20日~5月27日

足球小将 激斗的轨迹
（キャプテン翼 激闘の軌跡）



NDS ●KONAMI ●2010.5.20 ●SPG ●1人

创意族赛车
（ModNation Racer）



PSP ●SCE ●2010.5.21 ●RAC ●1-8人

硬核



关注E3去了，不知道《幽灵诡计》已经出了。赶紧玩了几关，感觉相当不错。收回之前说的“不想再玩DSL”这种话，3DS之前还是要多来些好玩的DS游戏啊。

足球小将 激斗的轨迹：5

《足球小将》的系统太独特了，为了还原漫画的感觉，将激烈的足球赛分割成一格一格的，变成了全看球员数值的脑力足球。强调还原原作经典场面的系统也是生人勿近，没看过原作的话几乎不可能去还原。不还原评价就不会高，评价不高就得不到道具，乐趣自然狂减。抛开这些原作的要素，游戏本身的系统也不完善。

创意族赛车：8

卡丁车竞速和自制赛道的赛车游戏都不算新鲜，但出乎我的意料，《创意族赛车》在这两个方面做得都很不错。竞速上有一个加速槽系统，这个就让比赛过程千变万化了。可以说就算把受欢迎的道具系统给去掉，这游戏依然不错。赛道编辑虽比不上PS3的强大，也足够让人编出好玩的赛道来。就是过场动画压缩得比较厉害，马赛克很常见。

平射炮



不久前出了一个DJ MAX，因为一直没关注这个系列，我还以为是新作，结果一玩才知道是“合集”，全是老歌。不过好久没玩了，这一玩还真有点放不下，继续期待新作。

足球小将 激斗的轨迹：6

赶在世界杯期间出足球游戏，目的是很明确的。不过经常玩WE或者FIFA的玩家，估计不能适应本作的指令型的慢节奏。而没看过原著漫画的人呢，估计更没有兴趣玩了。这种游戏的限制太大，说白了还是fans向，fans才有爱。貌似韩日世界杯那年出过几部新漫画作品，而原版《足球小将》的fans差不多30岁以上了吧？断档比较严重。

创意族赛车：8

操作需要适应一下，并不如想象的扎实，但这个游戏不是走真实风格，操作和视角必然有独特的地方。除了带道具的赛车模式，组装系统非常庞大，车手和车辆可以比较简单的拼成，这就是“小小大赛车”名称的来历，而赛道需要玩家来做，难度就高多了。不过难度高，赛道花样和创造自由度就高。对系统上手后，估计会沉迷一段时间吧。

口袋



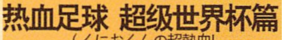
截稿时玩到了《幽灵诡计》，当晚就通了4章，如果对话能够跳过，真想一口气通关啊。近期不可多得的好游戏，无论如何必须汉化！（可双子村正和别人准备开坑呢……）

足球小将 激斗的轨迹：6

似乎一开始就是按照漫画30周年的应景游戏作品那么做的，反正也好几年没出过游戏了，这次把最老的故事做成游戏拿出来，又正好赶上世界杯，不信你们不买账。另外，一脚射门打过去，还要切换N个过场小动画，才能知道最后的结果，实在是只能适合慢节奏的人玩啊还有就是小翼在面对一些杂鱼角色时，都经常搞不定。

创意族赛车：7

游戏有着简单易上手的操作，丰富的自制要素（就是风格太美式了，要是日式唯美风格多好），方便的赛道制作和交换，喜欢卡丁车游戏的人都应该来试试本作。但相比PS3上的同名游戏，PSP这个就要弱很多。不光是画面、帧数等等问题，游戏还缺乏速度感，飘移的时候控制也比较生硬。总的来说在PSP上，这是近期相当不错的聚会用游戏。



热血足球 超级世界杯篇

（くにおくんの超熱血!
サッカーリーグぷらす
ワールド・ハイパー・カップ編）

NDS ●ARC SYSTEM ●2010.5.27
●SPG ●1-4人

6

热血系列变成3D的画面之后感觉都要差很多，本来屏幕就小，再弄一堆多边形来组成人物，很多细节都看不清。而且人物比例偏大，因此球场给人感觉也小了不少，视野不够开阔。难度上也加大了，对手的拼抢要比FC版积极很多。总之如果你是第一次接触这个系列可能觉得还行，如果想用来代替FC版，感觉还是要差不少。

8

小时候玩着这个系列的FC版长大的，给童年留下了美好的印象。就算现在，在很多不发达地方的小朋友还在玩FC版（比如我表弟）。NDS版新作也是趁着世界杯上市，机能的提升使得画面改为全3D，不过一下子感觉就没了。3D建模的人物没有了以前的感觉，画面变化太大，和FC版相比，感觉难度很高。估计新玩家容易适应一些吧。

7

继承了热血足球的很多优点，完全没有裁判没有规则的足球玩起来真是欢乐。但是人物3D化之后也失去了热血系列原有的那种风格，而且DS屏幕小，可显示的赛场范围也小，只能不停的看下方地图。这些都让很多老人无法接受。新人玩家就不用管那么多了，慢慢适应吧。这是世界杯期间和朋友一起玩的最佳DS游戏选择。

烈焰同盟

（ブレイズ・ユニオン）



PSP ●Atlus ●2010.5.27
●SRPG ●1人

8

战斗系统很独特，有一点的深度。如果没玩过前作《公主同盟》可能会闹不明白，游戏也准备了教学模式来帮助上手。游戏难度适中，稳扎稳打的话，不存在特别难的关卡，当然也没有特简单的，总之难度设计得相当不错。本作的画面也相当讨人喜欢，以强调人物为主，PSP来做这种程度的2D画面自然是绰绰有余。

9

如今SRPG和SLG这些系统负责的游戏类型玩得人少了，因为这些类型的游戏上手很难，很容易让人放弃。本作的教学模式就非常长，显然制作公司担心玩家玩不懂。游戏还是好游戏，无论画面、音乐、人设，还是独特的战术卡和各种游戏系统。当然，本作相当于《公主同盟》的续作，距离前作的时间很久，游戏素质还是让人满意的。

8

作为《公主同盟》的正统续作，本作算是相当成功。“战术卡”、“联合系统”等等都是值得花时间深入研究的系统，SRPG迷们应该都来试试。战斗时的地图、人物、各种菜单界面都设计得十分简练，一目了然。让人兴奋的全程语音、可爱的像素画人物，再加上重要剧情时出现的精美插画，都让你在战斗之余能很舒服的来看故事。

机战OG传说 魔装机神

（スーパーロボット大戦OGサーガ
魔装機神
THE LORD OF ELEMENTAL）

NDS ●NGBI ●2010.5.27
●SRPG ●1人

7

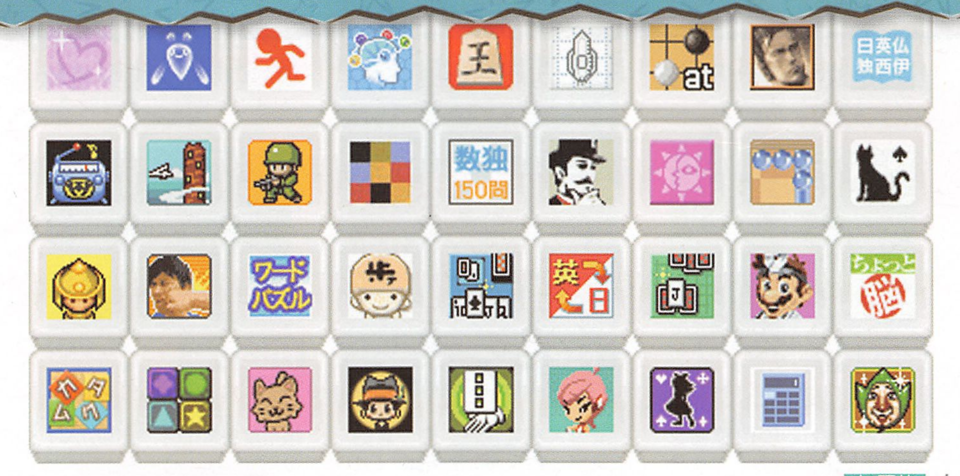
虽是复刻老作品，但也加入不少新的系统，战斗时的各种战术运用跟玩原作时会完全不同。战斗画面远看很有魄力，但细看也会觉得动作很生硬。另外游戏的音乐部分相比SFC版几乎没有什么改进，还有那些大魄力的招式放出时，也没有热血的语音配合。在现今的硬件条件下，这似乎是不应该。如果你打算玩本作，最好忽略掉画面和声音等要素。

8

这个游戏就是玩分支的，这是所有游戏中，我见过的分支最多最复杂的游戏（没有之一）。任务分支不说，就连剧情中或者战斗时的表现都会影响到剧情走向，不知道完美通关要打几遍才行。由于没玩过原版，本复刻版是否增加了新的剧情不太清楚，也许更多了也说不定。画面和系统方面并不复杂，熟悉机战的人应该很容易上手。

8

没有语音不太厚道，战斗时只有吱吱声和爆炸声，没有发招声或者相互的叫喊非常影响热血程度。游戏画面采用怀旧风格，个人以为是为了感动老玩家，但机体使用了假3D，游戏画面本来就不够鲜亮，2D和假3D结合有点不舒服。不过游戏系统依然不错，分支剧情更是多到让人发指，所以游戏具有很高的重复玩的价值。



文/硬核

不可忽视的领域·续

——DSiware游戏介绍&推荐

上期说完PSP minis，这期来说说DSi的DSiware。其实DSiware比PSP minis要早，配合DSi推出，这个软件下载频道在08年11月就上线了。虽然当时任天堂社长岩田聪将DSiware解释成“对抗PSP的更有利的武器”，但可以肯定，他们同时也是在寻找对抗苹果App Store的方法。显然大家都不会忽视数字下载这一钱途光明的领域。恰巧SONY刚刚透露大力支持网络，并展开付费PSN业务，还传言下代PSP更加重视网络下载。DSiware方面，目前其上也已经有150多款游戏和软件，并且正在快速增加。

有意思的是，虽然目前PSP的系统难破解，但PSPminis基本都破解了，而DSi的情况正好相反，玩卡带游戏不发愁，Rom打个补丁用烧录卡都支持，但DSiware里的小游戏却没有破解。由于DSiware有区域限制，于是乎，购买神游DSi的天朝玩家杯具了——你就是有钱也玩不到丰富多彩的DSiware游戏。因为用神游iDSi上网，只能上到祖国版DSiware——“神游创软”频道里面。这玩意可以说完全跟不上任天堂的脚步，初期软件极为贫乏，然后每个月只有1，2款新游戏软件上线，很多精彩的游戏和软件都没有。

书归正传。下面给大家介绍一些DSiware上的优秀游戏和软件，所选多为只有DSiware上才有。如果某款游戏没有美版名称，则表示美版DSiware商店中没有这个游戏。同理，没有日版名称就表示日版商店没有这个游戏。按照官方的分类方法，DSiware分成免费、200点、500点、特殊这四类。不过文中介绍的特殊类游戏都卖800点。200点折合人民币大约17元，500点大约42元，800点大约68元（参考自网上淘宝店销售的日版、美版DSi点卡价格，iDSi专用的神游点卡价格更便宜。）

★免费

每天的健康手册

（日版名：ほぼ日の健康手帳

美版名：-）

●厂商：Nintendo

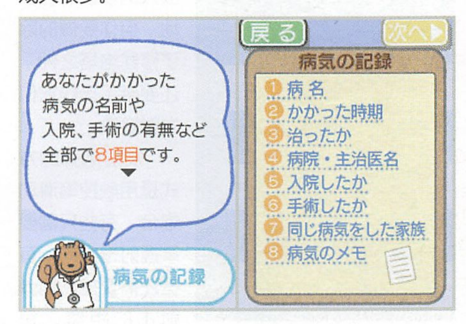
●日期：2010.4. 21

其实免费的DSiware不存在推不推荐的问题，有日版机器的朋友自己下一个试试就知道对自己有没有用了，这里算是介绍下最新的这个免费DSiware。这是Nintendo和日本“ほぼ日刊イトイ新聞”出版社共同开发的一款健康管理软件，里面包含了很多个人健康的基本知识。通过这个软件你可以像记日记一样方便的记录下每天的各



种情况，比如身高体重的变化、腰围的变化、吸烟饮酒情况等等细节，也可以记录生病情况、用药情况，甚至肝炎、HIV等传染病的记录，可谓面面俱到。自己感觉到不舒服了，打算去医院看大夫之前，还能用这个软件进行前期的7个问题记录，以后看病时可以返回去看之前的记录来做一些对比。

其实不管这个软件多么实用，对咱们来说效果还是要差一些，原因就在于语言不通。如果神游能够出中文版就好了，多多引进一些DSiware上实用的软件，对咱们玩家来说吸引力要比那些小游戏大很多。



★200点

地球拯救者 陨石爆破大作战

（日版名：アースセイバー　隕石爆破大作戦

美版名：-）

●厂商：Tom Create

●日期：2009.10.28

Qix类型的游戏总数并不算多，但我们最近几期的杂志里出现的比较多。本作光看截图可能会让人觉得这又是一个Qix克隆，其实还是有很大区别的。游戏的目的是一点一点切割陨石，让它们在到达地球之前全烧掉。而切割的方法放置炸弹，爆炸后爆风会顺着陨石表面存在的缝隙扩散，切掉整个一块。乐趣就在于寻找合适的爆破点，迅速的切割陨石，越快越好。这就要求你看准时机连续的放置炸弹，因为爆风可以直接引爆炸弹，而不用等待3秒。不仅如此，比较难的关卡中除了陨石上的缝隙错综复杂，还会有障碍物、外星人都需要回避。



游戏在设计上比较新颖，画面则比较简单，但是对一款只需要200点的DSiware游戏来说，这种程度的画面是完全可以接受的。

照片格斗

（日版名：写真で格闘！フォトファイターX

美版名：Photo Dojo）

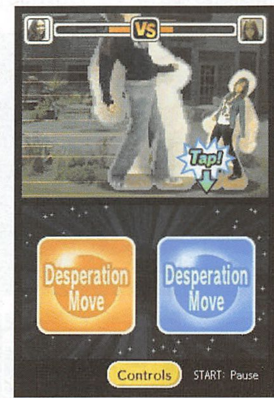
●厂商：Nintendo

●日期：2009.12.16

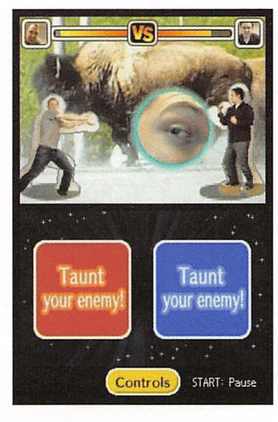
光看截图你可能会觉得这游戏怎么这么弱，人物动作都太傻了吧。如果你一上来就直接开打的话，你会觉得更加弱。因为这个格斗游戏超级简



单，除了8方向移动之外，只有一个攻击键，各个角色也是动作僵硬的真人风格。这游戏真的能拿出来卖么？其实游戏的卖点不在这里，而在于DSi的摄像头和麦克风。



你自己的人物角色，需要使用DSi的摄像头和麦



克风来创造。你需要拍13张照片和录10段音效来组成一个人物。而具体拍什么几乎是没有什么限制的，只要你能想到和拍到，你就能在游戏中操作，或者揍他。找来一些朋友，将他们都拍下来制作成游戏里的角色，然后一台机器就能实现简单的双打。这种乐趣外人感受不到，但在朋友之间却是可以留下相当欢乐的记忆。所以不要把这个《照片格斗》当做格斗游戏来对待，这是一个欢乐的聚会游戏，仅200点的售价也让这游戏成为DSiware的必玩游戏之一。

克莱尔大逃亡！

（日版名：-

美版名：Escapee GO!）

●厂商：Nintendo

●日期：2010.1.25

小女孩克莱尔醒来发现自己躺在疯人院里，自己之前的记忆也没有了。一个神秘的声音一直指引着她，逃出这个疯狂的地方。这种失忆的题材估计大家见怪不怪了，但是在DSiware上这个只卖200点，而且制作精良的迷宫型动作小游戏，也许值得你的关注。

克莱尔失忆了，却获得了一种超能力，能够感知到视野外的敌人。尽管如此，复杂的迷宫以及各种跳出来阻拦的家具都会让逃命的过程充满危险。有些区域你需要寻找道具开门，有些只需要躲避大量的敌人。不管哪样，阴暗的画面和诡异的音乐都让游戏气氛满点。而且游戏通关之后



居然还有新的生存模式，目标是在一个地图里存活尽可能长的时间。还可以4人联机，在疯人院里玩躲猫猫，一人扮演“猎人”，其余三人则要躲避猎人的追击。

冲啊！触控笔战争

（日版名：うちまくれ!タッチペンウォーズ

美版名：-）

●厂商：Tom Create

●日期：2010.2.10

塔防游戏是极受欢迎的时间杀手，那种利用不同种类的炮台，抵御住一波一波敌人攻击的游戏方式让人欲罢不能。塔防经过这么多年的发展，也在不断的进化，也出现了很多变种。比如本作，同样有不同种类的炮台，同样是要击退大量敌人的攻击保住基地，但你要做的除了修建炮塔之外，还要亲手操作它们发射炮弹。



发射炮弹的方式是用触控笔滑动炮台，有些只需要掌握射击方向，有些还需要控制炮弹射击的距离。每一局弹药也是有限制的，不能随便的乱喷子弹。敌人也有带爆炸效果的黄色兵种，优先射杀他们可以引爆炸死附近的敌兵。所有的这些都给这个看似简单的游戏加入了不少战术技巧。2分钟左右一局，时间上控制得也相当的好，属于可以随时抽空打上一把的游戏。不过你自制力一定要好才行，上瘾了打一局肯定不够了。

星星往上爬

（日版名：-

欧版名：Aura-Aura Climber）

●厂商：Nintendo

●日期：2010.2.22

想办法让主角不停往上运动的游戏已经有不少了，有些是让你控制主角一点点跳跃，有些是凭空画出蹦床让主角来踩。这款游戏有一些特殊，你控制的是一个从天上掉下来的星星，他可以伸



出一条类似手臂的东西，抓住空中的一些节点，从而慢慢往上“弹射”。在星星回家的路上，可以捡到很多辅助道具，也会有很多敌人挡住他的去路。

游戏操作起来很简单，就是十字键控制左右，然后A键伸出手臂去抓节点。节点并不是一直在你正上方，有些还会不停的移动，加上敌人的干扰，肯定要在空中左右移动躲避。游戏只有关卡模式和无限模式，属于街机风格，很适合随时拿起来玩两把。简单但流畅的操作再加上精巧设计的关卡，大人孩子都能在其中找到乐趣。

仓鼠快跑

（日版名：いけ！いけ！！ハムスター
美版名：-）

●厂商：Tom Create

●日期：2010.4. 21

可爱的仓鼠就喜欢踩转轮跑，有时还能达到相当的速度。当然家养的仓鼠一般都在笼子里固定住的转轮上跑，如果让它们在野外跑会是个什么样子呢？《仓鼠快跑》将仓鼠们放置在各种主题的关卡中，让它们踩着转轮飞速前进，利用跳跃躲避障碍和收集葵花种子。





游戏的操作比《10秒跑步》稍微复杂一点，除了控制移动方向和跳跃，还可以冲刺，碰到BOSS怪物时还要连打按键。理论上行进的速度是越快越好，但是太快了仓鼠就会掉出转轮，所以又要适时的减速。10个设计风格各异的关卡，都配置了100颗葵花种子。由于高速的行进，一旦错过某颗种子几乎就没有办法再返回去得到了，只能重玩一次。游戏的画面简单又不失鲜艳的感觉，加上5只小仓鼠滑稽搞笑的动作，这游戏玩起来相当的舒服。要想让人反复挑战同一关卡，这些都是很重要的，《仓鼠快跑》这方面也做得相当不错。

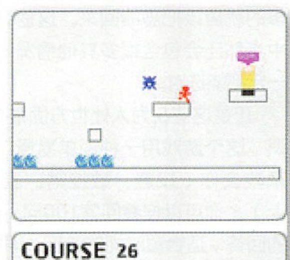
10秒跑步

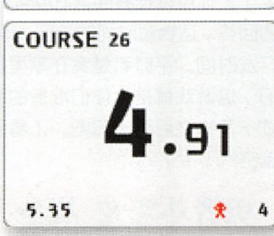
（日版名：10秒走
美版名：-）

●厂商：G-mode

●日期：2010.4.28

“画面华丽，系统复杂”似乎是如今游戏界的主流，但是就算抛弃了这些东西，只要这个游戏的核心玩法吸引人，照样可以受到很多人的喜爱。欧美有个街机风格的动作游戏N+很有名，日本人对这种类型的东西也很喜欢，DSiware上类似的游戏《10秒跑步》自上线后就一直排名日本DSiware下载榜前5就是证据。





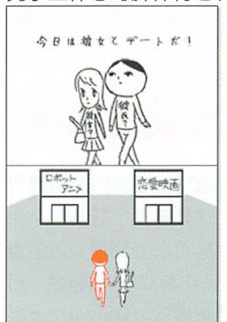
游戏中你控制一个红色的小人（相信小时候谁都画过这种小人），除了左右跑动之外，只有一个动作——跳跃。利用跳跃力争在10秒内通过关卡，到达目的地。关卡在图像表现上也简单至极，就是一些线条组成，不过在设计上是下了很多功夫的。配合各种怪物、火焰之类的障碍物，通关之路不可能一帆风顺。游戏设有50个关卡，如果你只是想通关，那这游戏对你可能没太高的价值。如果你想挑战每一个关卡的最短通关时间，那游戏就会变得相当的耐玩了，这也是这类游戏的乐趣所在。

★500点

搞清状况DS

（日版名：空気読み。DS
美版名：-）
●厂商：G-mode
●日期：2009.3.25

“空気読み”相当于中文的识时务，懂得分析当时的情况，做出正确的行动。比如地铁里你坐在三个空位中间的一个，这时碰到两个一起的人，懂事的就应该坐到一边去；或者你在走道的凳子上休息时脚伸得老长，看到有人走过来，懂





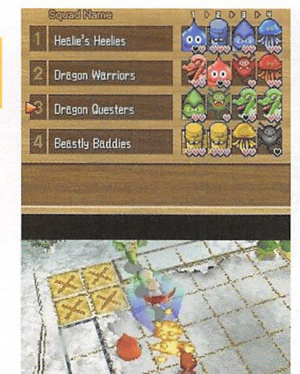
事的就应该把脚缩回来。这些算是简单的，游戏中当然还会包含很多其他情况，你第一次玩可不一定都能选对。

正是这些在为人处世方面很有用的100个小知识，这个游戏用一种简单易懂、操作简便的方式来教会你（按键、触控笔、麦克风这些都会用上）。你可以连着回答100问，也可以10道10道的回答，适合短时间的游玩。3种迷你游戏也适合打发时间。平时老是窝在家里打游戏的重度宅男们，这游戏就是为你们准备的啊。用这个游戏测试，及格之后再出门吧。（看到情侣不许故意不读空气！！）

勇者斗恶龙 战争

（日版名：ドラゴンクエスト ウォーズ
美版名：Dragon Quest Wars）
●厂商：Nintendo
●日期：2010.4. 21

像是Square Enix这种游戏大厂，绝不会放过任何一个游戏发售的平台，DSiware出现半年后，他们就把《勇者斗恶龙》这种白金题材搬到了上面。不过这个游戏并非那种传统的RPG——它连



RPG都不是，而是具有战略性的桌面棋盘游戏。你从6只熟悉的怪兽中挑选4只组成小队，进入棋盘中与其他人的怪兽相对。每种怪兽都有自己独特的能力和技能，由于棋盘很小，战况非常激烈。游戏操作简单，战斗系统也易懂。就像一般的棋类游戏一样，所有的难度都在于如何排兵布阵上。《勇者斗恶龙》的饭丝很快会发现游戏除了怪物和画面风格之外，音乐也是很熟悉的曲调，所以整个游戏氛围跟正统原作会很接近。另外因为这个游戏已经在日美欧三大地区发售，所以网络对战时可以找到的对手范围将十分广泛。

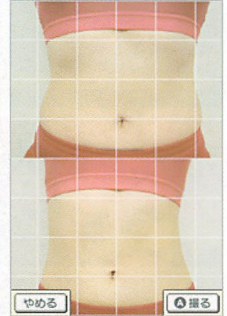
拍下来！减肥日记

（日版名：写して実感！ダイエットメモ
美版名：-）
●厂商：NBGI
●日期：2009.6.24

减肥减肥减肥！不管是爱美也好，看重健康也好，天天嚷嚷着减肥的人士大有人在，但是又有多少人能坚持下来呢？很多人其实并不是懒，而是没有动力坚持，或者疏忽了对饮食的控制。这些人如果使用万代南梦宫出品的《减肥日记》，说不定会有很好的效果。

软件可以记录每天的体重等数据，数据多了之后可以用图表的形式显示出来，体重变化一目了





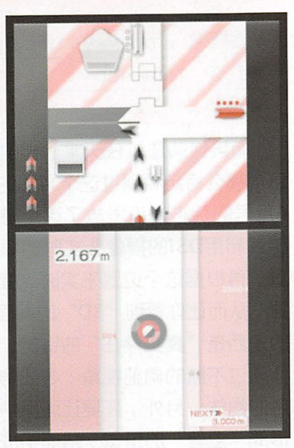
然。你还可以利用摄像头将每天的饮食直接拍下来做记录，并输入大概的卡路里量。这些数据都可以保存成CSV格式存到SD卡上，在拿到电脑上查看。甚至可以拍摄腰部等部位，将一段时间之前和之后的照片摆在一起比较，就能轻易分辨出减肥有没有效果，这也是增加减肥动力的好方法。最可贵的是，这个软件虽然是日文的，但其对语言的要求并不高，只要了解一些简单的日文单词，就能够轻松的使用这款软件了。

艺术系列 数码驱动

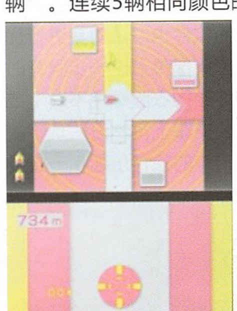
（日版名：Art Styleシリーズ： DIGIDRIVE
美版名：Art Style: DIGIDRIVE ）

●厂商：Nintendo

●日期：2009.11.16



艺术系列是任天堂在DSiware以及Wiiware发售的一系列PUZ游戏的总称，这些游戏的特点一是规则创新，你很难在以前的游戏中找到类似的作品；二是画面和音乐效果独特，能给人留下深刻的印象。《数码驱动》是目前DSiware已发售的艺术系列中最新的作品，也是评价最高的一作。其主要玩法是在十字路口使用十字键或者触控笔引导不同颜色的“车辆”。连续5辆相同颜色的车走一条路就能得到一些能量，这些能量最终将用来远离“道钉”，因为被道钉追上游戏就结束了。



即使是简单的规则也能玩出很多花样，深入游戏你就会发现很多技巧来提升你的能量蓄积速度。同样，游戏的画面很简单，但是色彩明快，界面内容一目了然。而且游戏准备了多种颜色的搭配和对应的背景，BGM也有很多，绝对不辱“艺术系列”的名号。

反射导弹

（日版名：リフレクト ミサイル
美版名：Trajectile）

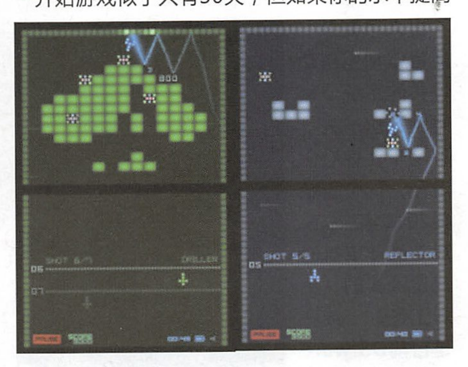
●厂商：Nintendo

●日期：2009.11.27

《反射导弹》出自PS系主机名作系列《像素垃圾》的制作商Q-Games之手。游戏有点像是《泡泡龙》和《打砖块》的合体，每一关上屏都是设计成各式各样的砖块关卡，你可以发射三种类型的导弹——反射弹、贯通弹、爆破弹，来想办法把砖块全部消除。

有些砖块会爆炸，还有些会提供有利的道具，这些都很像传统的《打砖块》。而发射导弹时你可以左右调整发射角度，并且有一根虚线引导你，这就跟《泡泡龙》类似了。

由于每一关提供的导弹的种类和发射顺序都是固定的，所以玩起来有很多技巧需要掌握，如何配合三种效果的导弹快速消灭砖块才是重点。一开始游戏似乎只有30关，但如果你的水平提高



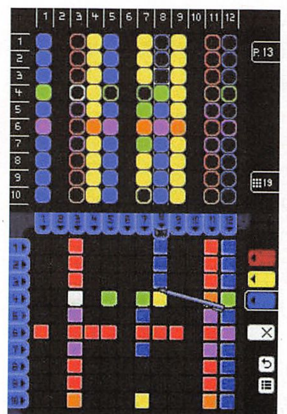
了，每一关都能省下一些导弹通关的话，就能开启后面的关卡，其实游戏总共有200关可以挑战。另外游戏画面的复古风格，也很适合任天堂的掌机，简单但有趣。

色彩工匠

（日版名：-
美版名：Glow Artisan）

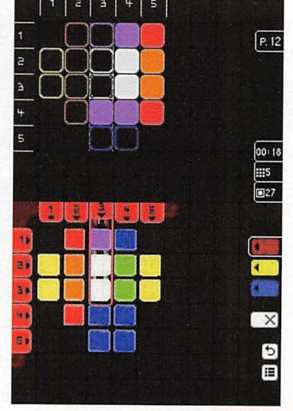
●厂商：Powerhead Games

●日期：2009.12.28



工匠的意思是有一门工艺专长的手艺人，作品多少都跟艺术挂钩。这款游戏既然名叫《色彩工匠》，就表示你要在这里利用色彩来创造出工艺品来。这里的工艺品指的是一些色块组成的图案，标准的图案会在上屏显示，你要在下屏还原这一图案。当然你别指望可以一块一块的照着画，那多没意思。你只能从上方或者左边拖出一列或者一条色块，而它们的颜色你可以直接选择的只有3种，也就是三原色红黄蓝。通过不断的叠加新的色块，才能混合出其他颜色，混合完了之后不能反悔，于是游戏的乐趣出现了——这个颜色要如何混合？如何才能让那一块变成指定的颜色？

游戏内置有100多个关卡，玩腻了之后还可以利用摄像头拍摄照片转化成图案来玩。如果你实在想不出来怎么办，还可以利用自动过关的系统，暂时跳过这一关，不至于让你心情沮丧。这个曾获得2010年独立游戏节最佳掌机游戏设计奖的《色彩工匠》，或许是目前DSiware上最具创意的PUZ游戏了。



我的小金鱼

（日版名：-
美版名：Flipper）

●厂商：Xform

●日期：2010.2.22

游戏之所以叫做《我的小金鱼》，是因为主角小男孩的金鱼Flipper被偷走了，你要控制小男孩穿梭于5个不同的世界，利用特殊的能力来找回Flipper。所谓特殊能力，指的是主角可以炸毁关卡中的物体，甚至地形的一部分，他也可以重建被毁的地方，还可以建造一个平台用来跳往高处。游戏鼓励的是少用特殊能力通关，因为没有重玩次数的限制，所以你可以随意的尝试各种通关方法。除了夺回小金鱼，关卡中还有不少道具可以收集，收集满了之后可以开启新的关卡。

游戏的画面属于点阵画风格，呈45度俯视角。当然你还可以360度旋转整个舞台，这样就不存在视角上的死角。总之这款游戏相当的不错，开放自由的解密方式让其在DSiware上众多PUZ游戏中创意度可以排上前几名。

立体绘本

（日版名：立体かくし絵アッタコレダ
美版名：Looksley's Line Up）

●厂商：Nintendo

●日期：2010.3.3

如果你关注过任天堂放出的新掌机3DS的消息，那么肯定看到过这个游戏的介绍，我们也在4月号的杂志光盘里放了这个游戏的介绍视频。游戏利用DSi的摄像头实时的跟踪玩家头部的位置，再根据这个位置来实时改变画面中物体的位置，从而让你看到“3D”的画面，有一种屏幕中的东西是“真实存在”的错觉。游戏的目的是要你通过不断的调整视角，寻找隐藏在某些场景背后的物体。另外，还要让画面中的物体在视觉上形成“重叠”的错觉，从而组成一些英文字母的形状。这些字母只要稍微改变一点视角，就根本“不存在”了，这种概念让游戏玩起来感觉非常的特别。

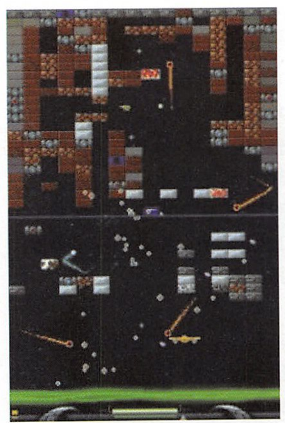
不过游戏也有一个硬伤，就是DSi的摄像头并没有想象中的那么强大，而软件也没法对其进行优化，其结果就是识别玩家头部位置这一步骤有时会变得相当困难。比如你穿的衣服颜色不对，或者背景太乱都不行（在公交车上基本没法玩）。所以想要享受这款游戏带来的独特乐趣，一定要找一个好的地方。

阿尔法打砖块

（日版名：-
美版名：AlphaBounce）

●厂商：Mad Monkey Studio

●日期：2010.4.12



《谜题任务》让我们见识到了PUZ和RPG这两种容易上瘾的游戏类型如何混在一起让人更容易上瘾的。这款游戏也是在传统的PUZ打砖块上加入了RPG成分，结果让其成为DSiware上最好玩的游戏之一。既然是RPG就有探索和收集的要素，游戏中你要探索广阔的宇宙，官方号称一共有2500万以上的关卡（我不相信），收集各种道具。而且每一关中可以获取的增强道具也超过26种，砖块的种类超40种。不论质还是量，这款游戏都是相当牛逼的。

这游戏有网页游戏版本，大家上网搜其英文名就能搜到。但是网页版限制很多，如果你真的喜欢这个游戏还是买一个下到DSi里玩省事。很可惜这个游戏目前只有美版才有，买了日版机器的朋友可以试试类似的打砖块游戏《at エンタ！ブロック崩し》，不过两个游戏不在一个等级上。

★特殊

绘画教室 一学期 二学期

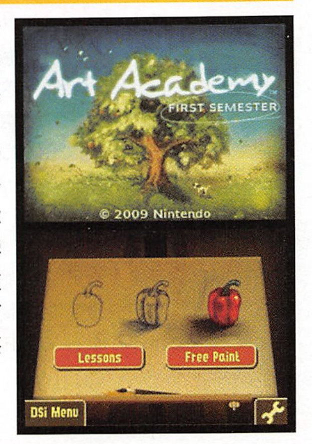
（日版名：わりと本格的 絵心教室 前期・後期

美版名：Art Academy: First Semester •Second Semester）

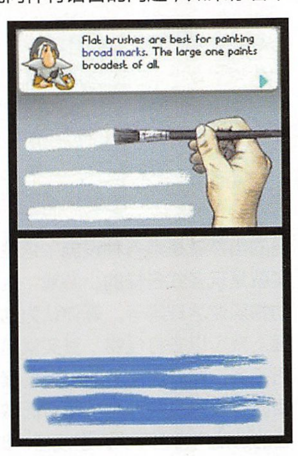
●厂商：Nintendo

●日期：2009.11.18

首先确认一点，这里“一学期•二学期”其实指的是分开的两款软件，800点一个。在这个绘画教室里，你可以跟随软件学习6个课程，这些对于之后如何使用这个软件甚至在纸上画出好看的绘画作品都有很大帮助。课程学完后实践也很重要，软件提供了比较强大的绘画工具——三种铅笔和6种笔刷。色彩也很丰富，你还可以想真的水彩颜料那样进行调色。软件还能利用摄像头拍下物体存成图片，然后对照着上屏的图片作画。



作为软件来说同样有语言的问题，如果你看不懂日文或者英文，软件提供的课程就有可能看不懂，这是需要注意的地方。如果你属于绘画的初学者，可以从“一学期”开始，有一定基础的人可以选择“二学期”。但是打算两款软件一起买的朋友要想清楚，因为二学期除了更换了几个更高级的课程之外，其他内容基本重复。



动物园制造

（日版名：動物園をつくろう

美版名：Zoo Frenzy）

●厂商：Gameloft

●日期：2010.2.26

看游戏名字你可能以为这是一款普通的模拟经营类游戏，其实并非如此。游戏中混合了养成、RPG等要素，非常独特的组合。而且游戏中的动物是可以说话的，至少有一部分人可以听懂它们说的话。突然动物们遭受到怪物的袭击，你为了帮助它们夺回失地找回朋





友，只好先召集剩下的动物先开一家动物园赚钱，顺便训练你的动物，变强之后就可以到其他地区去打败怪物，获得新的动物。

游戏中想要赚钱就必须经营好动物园，然后利用钱来养活和训练动物。最主要的当然就是造各种设施，这些设施运作起来其实就是玩各式各样的小游戏，比如消方块，控制动物躲避冰球等等。等你认为动物们训练到足够强，就可以去打怪物，其实就是轮流的攻击，技巧不多。抛开这简单的RPG要素不说，游戏在动物园经营以及各种小游戏方面做得还算不错，包含的游戏内容也不少。游戏售价800点。

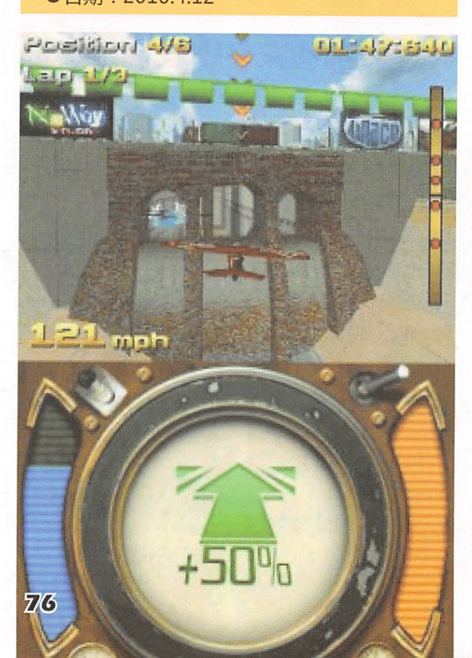
飞空竞速

（日版名：-

美版名：AiRace）

●厂商：QubicGames

●日期：2010.4.12



厌倦了赛车游戏？你可以试试开飞机。在空中竞速意味着你除了左右转弯之外还要控制飞机的高度，以躲避赛道中的各种障碍。此外游戏还借鉴了卡丁车游戏中的道具系统，可以发射导弹或其他什么东西攻击对手。游戏也支持两种操作方式：传统的按键操作以及触控笔操作。很显然在高速的飞行中触控笔模拟了飞行摇杆的作用，操作起来更加精确和迅速。所以加入触控笔操作实在是非常聪明的做法。

比赛的赛道一共有6条，算上左右相反的镜像版一共12条。赛道设计都很不错，有大量考验飞行技巧的地方，也有分支和隐藏赛道。游戏售价800点，如果你觉得这游戏还行，但是太贵，可以去看看同一个公司制作的另一个DSiware游戏：AiRace: Tunnel。两者核心玩法差不多，但后者只要200点。另外不知道为什么，这个游戏在欧洲服务器上好像只卖500点。

来创作歌曲吧 小猴乐团

（日版名：つくってうたう さるバンド

美版名：-）

●厂商：Nintendo

●日期：2010.4.28

VOCALOID软件的问世让一般人创作完整的歌曲成为可能，其最牛的地方就是利用数字合成人的发音，也出现了初音、铃音、巡音等虚拟偶像。任天堂似乎想把这种成功从个人电脑搬到DSi上，因为这个《小猴乐团》也是可以随意的写歌词，然后作为主唱的猴王子就能把这些词唱出来。当然作为DSi机能有限，咱们不能奢望王子的声音能跟初音媲美。

游戏并不支持谱曲，你只能选择伴奏的风格、曲调的明暗、节奏的快慢等等要素，然后游戏自动给出伴奏。而作词方面则很自由，对于没什么灵

感的人来说，也可以选择主题然后让游戏自动写词。牛逼的人可以完全手写输入歌词，并没有太多的限制。对于国内玩家来说，语言算是一个限制，游戏只支持日语，英语也没问题。中文嘛，小猴王子肯定不认识了。游戏售价800点。



★特别介绍

趣拍拍☆炫靓俏饰秀

（日版名：いつでもプリクラ☆キラデコプレミアム
美版名：Sparkle Snapshots）

●厂商：Nintendo

●日期：2010.4.8

先摆姿势照相，然后给照片上加上漂亮的边框、背景、花纹，甚至随手涂鸦些文字和图案上去，最后制成大头贴，贴在各种物品上，或者送给朋友。我大概永远无法理解这样做有什么乐趣，当然所有的女性朋友也大概永远无法理解为什么我无法理解这里面的乐趣。总之，大头贴在年轻女孩中非常流行，而大头照的创始公司Atlus和Nintendo合作，在DSiware平台开发了《趣拍拍☆炫靓俏饰秀》这个软件。之所以特别介绍这个的原因，是因为除了日版美版之外，神游公司也将其引进到了中国，有了“创软版”，售价都是500点。

其实DSi自带的照相程序就有类似的功能，但是这款软件所提供的功能要强大得多，素材也丰富若干倍。各种相框和背景种类在30个以上，有了这两种功能，你不必在意拍摄照片时的背景，因为“人背景”功能可以让你手动把不要的背景转换成彩图。触控笔除了可以直接画出简单的线条之外，还能快速的画出一串装饰镶嵌类的图案，甚至能够给照片中人的头发染色。

跟DSi的照相程序一样，这个软件也可以将照片复制到SD卡上，然后电脑、手机或其他什么设备就都可以看了。你也可以直接使用DSi的无线联机功能传送给其他DSi用户。拍了照就是用来给人看的嘛。

还是开头那句话，神游多引进一些这种软件性质的“创软”，比那些“阉割版”、“移植版”的小游戏要有意思得多，毕竟咱们不缺游戏玩。





育龙者

文/飞蓬草
编辑/平射炮

传说，在密林的最深处，住着一种古老的飞龙。这种飞龙的颜色，不像雌火龙那样，一身翠绿。它满身的盔甲，都是樱色的。而我，作为一名猎人，来到这密林的目的，就是为此。据密林居民们报告：传说中的樱甲怪物，出现在了密林之中。因此，我临危受命，来到这密林深处，为的就是杀掉那只传说中的怪物，为民除害。

背上了我心爱的重弩，带好了各种草药和弹药，我就出发了。一路上没有什么新奇的风景，满是野猪和飞虫的丛林对我来说已再熟悉不过。和往常一样，我没有理会这些“小动物”，直奔龙穴屠龙。

一边走，我一边不自觉的想起了往日的场景：曾经，我就是在这里狩猎了我第一个飞龙种的猎物——雌火龙。而今天，不知会不会和上次一样好运，找到并杀死那只樱火龙。

由于这次的任务难度十分的高，以至于工会都给出了一个十分慷慨的任务时间——三个月。三个月的时间，可以做好多事了！我要先用一周的时间来到这里，再用一周的时间侦查樱火龙的出没地点和时间；最后，用一天的时间杀掉它，然后，我就会有接近两个月的时间度假了……

想想，都觉得美。嘿嘿，这样的肥差怎么就让我摊上了呢？对，一定是人品问题！

一边傻笑着，我一边走向了密林的洞穴之中，因这里很适合作为龙穴。不仅如此，我还发现了一块樱色的甲壳。不管了，先拿着，以后兴许有用。不过这块甲壳，还真特别，因为这不像是受伤脱落的。可所有的猎人都知道：火龙的外壳坚硬无比，任何非外力都无法让其脱壳——当然，目前博士对古龙的研究就是这么说的。

既然知道了它的出没地点，今天，我就可以安心的睡大觉了。因此，我在上面找到了一个隐蔽的地方，搭了个简易的观察棚，然后便睡了。

可谁知，在我睡得正香的时候，一声龙吼，打破了这洞穴之中本有的宁静。

我下意识的抓起了我的重弩，穿上了盔甲，半蹲了下去。我盯住了瞄准镜，并巡视四周，仿佛要把本不应该出现的一切事物给找出来一般。还好，虽然已经到了半夜，不过我的瞄准镜，安装了最新式的夜视装置——为了让我兴许能活着回去，工会的研究所为我这次任务而特意定做的。

原来，只是虚惊一场啊，在我对四周巡视了四遍之后，我放下心来。原来，是幻听。

“切，净吓唬人！”我一边抱怨着一边放下了我的重弩，松开了我已经绷紧许久的神经。开始继续睡觉。

可好不容易睡着了之后，又是一声龙吼，吵醒了我。

“有完没完啊！”由于有了上次的经验，这次，我并没有立刻进入战斗状态。而是伸了一个懒腰，又翻了个身，才懒洋洋的拿起了武器。

可谁知，一个巨大的红光，突然飞了进来。还没等我反应过来，紧接着，一只颜色不明的火龙，出现在了我的瞄准镜的射程范围之内内。

“天啊！不会真的是樱火龙吧？！我可不希望有这么好的运气，才来半天，还没准备好呢。”见到了火龙，我并没有十分的高兴，而是发出了一声惊叹。

看来我的判断，还是十分正确的：这里，就是某只火龙的巢穴。

不管那么多了，开战吧，杀了它，剩下的日子我就可以在密林度假了！我装好了一发微榴甲弹，对准了樱火龙的头部，一炮命中。

然后，我便同时将几颗闪光弹投向空中，以便于我观察附近的地形，以及火龙的具体颜色。果然，它就是工会中重金悬赏的樱火龙。

紧接着，我从装备匣内掏出了一些贯穿弹，将这只火龙从头穿到尾巴。可能是我频繁的攻击把它打傻了的缘故吧。它只是一直在摇头晃尾的，并没有做出什么大动作。

最终，在我高超的捕猎技术下，杀死了它。而这只火龙，却在死前，都没有挣扎过。

“就这只笨龙，还会伤人？”我一边笑，一边跳下了高台，然后从腰间抽出了我的剥取刀，趁着闪光弹的劲还没过，我抓紧时间，开始了剥取。

可谁知，这次剥取，竟让我永生难忘，以至于我从此不在狩猎。

原来，之所以这只樱火龙没有做出什么，甚至是死前，都没有挣扎。原来，竟是因为在它的腹中，有一颗马上就要生下的龙蛋。

对于一个无情的猎人来说，杀死一头龙，本是再平常不过的一件事了。可不知为何，这次，我却手软得无法将平时最寻常的动作——剥取，进行下去。

可能是出于一种同情，也可能是出于对龙蛋中的小宝宝的同情，也可能是出于对这只樱火龙的敬重。我就地挖了一个大坑，掩埋了这只将要做“母亲”的樱火龙。然后带着那颗龙蛋，去了我的临时住所。

难道说，这次，真的是我错了么？可猎人的工作本来就是这样的啊，杀死悬赏怪物，去赚取生活费。难道，做猎人，也要知道“盗亦有道乎”这个道理么？

“不知道还有没有希望孵出来。”每天，我都会对着这个蛋而发愁。因为我觉得有愧，我觉得我有愧于那只樱火龙。

终于，功夫不负有心人，那只蛋，孵化出了一只小龙。这只小龙，简直和它的母亲，一模一样——满身樱甲。

待它出生后，我每天便会带着我这把曾经非龙不杀的弩出去猎野猪了。当然，运气好的时候，我也会猎到几头蓝速龙王来喂给那只小龙。可我知道，龙的成长可是要比人慢得多了，有可能在我死了之后，他都不一定会到成年。但我觉得，我有愧于那只母龙。所以，我必须照顾好它的孩子。

三个月的期限很快就到了，可我，却迟迟不肯动身。因为，我知道，没有母龙的保护，我身旁这只樱色的“小可爱”，定会丧生在这密林之中。

因此，我留了下来。照顾这只年幼的小龙。

我知道，如果我没有回去，工会一定会派猎人来这里找我。所以，三个月后，我便带着小龙搬进了密林最深处的洞穴之中住下了。

可他们，终究还是找到了我和小龙。

“猎人前辈，是工会让我来找你的。”他们中的一位，来到了这里。“哦，是工会的人啊。不过我……目前还没有完成任务，暂时还不想回去。”“可你的任务期限已经到了啊，就是完成了，也没有奖励了啊！”“但我……还想试试。”“这……”

本想把他打发走，可我的小龙在这时，却突然叫了一声。“你……前辈，你身后那个不就是任务怪么？！要是杀了它，我的下半辈子就不愁吃了！前辈，这是我发现的！你快闪！”说着，他抽出了背上的那把弓，紧接着，就对准我的方向开始蓄力。“前辈，我警告你，再不闪开，我连你一起打！”

我突然愣住了，不去自相残杀，就连怪物都知道这个道理。可是他，为什么却不懂呢？眼看着他的三段蓄力就要完成了，可我却还不想使用最后一招。

“你闪不闪开！”他依旧在大叫着，既然已经没有其他办法。我先让小龙对着洞口的岩石吐出了一个火球，挡住了洞外的光。紧接着，我抽出了背上的重弩，一定睛，对准了他的眉心就是一颗麻痹弹。

“你……前辈，你究竟是什么人，为什么……要救那只小龙。它……可是会给你带来一大笔财富的啊！”“我么？你可以叫我‘育龙人’。”“驭……驭龙人。难道说，你就是传说中的飞龙骑……”

待他晕过去后，我叫了一辆猫车，并顺手把那块樱色甲壳放到了他的身旁，示意别人樱火龙已经被杀掉了。然后，我把它送了回去。

从此，我们便离开了密林，来到了一座无人知晓的岛上定居了——因为我觉得，我有愧于那只小龙的母亲，所以，我要用我毕生的心血，去养育这只小龙……



噬神避难所

文：硬核

God Eater ANAGURA

《噬神者》最新下载任务包Ver 1.5

NBGI于5月27日放出了最新1.5版的下载任务包，容量231M，包含了16个新任务（具体见下表）以及之前版本所有的下载任务。在16个新任务中，有14个难易度9-10的单体讨伐任务，觉得普通任务中被怪群殴太难的话，可以来做这些任务。剩下两个任务都是新BOSSツクヨミ的讨伐任务。

难易度	任务名	地图	荒神	报酬	参加条件
10	全テヲ蝕ムモノ	エイジス	ツクヨミ	回復錠S スタミナ増強錠S 神蝕翁ノ黒天鎧	难易度9任务"カルデラの火"完成
10	最後ヲ蝕ムモノタチ	エイジス	ツクヨミ x2	封神指定解除:006 エリクサー Oバイアル	"难易度10任务"王の密会"完成 開始後、3分経過で2体目が出現"
9	単体討伐　仏像が笑う	赎罪之街	コンゴウ堕天	堕猿大鎧 堕猿大骨 4500fc	难易度9任务"カルデラの火"完成
9	単体討伐　猿神の逆鱗	炼狱的地下街	ハガンコンゴウ	禁猿大皮 禁猿大骨 4500fc	同上
9	単体討伐　熱帯魚	炼狱的地下街	グボロ·グボロ堕天（火）	炎龍砲 龍種大鱗 4500fc	同上
9	単体討伐　未確認生物	愚者的航母	グボロ·グボロ堕天（冰）	氷龍砲 龍種大鱗 4500fc	同上
9	単体討伐　女神の使命	炼狱的地下街	セクメト	禁鳥骨 炎鳥骨 4500fc	同上
9	単体討伐　新人の試練	叹息平原	ヴァジュラ	神獸雷翼 獸神大骨 4500fc	同上
9	単体討伐　帝王の街	赎罪之街	ディアウス・ピター	帝王黒毛 獸神大骨 4500fc	同上
9	単体討伐　雷雨	叹息平原	ボルグ·カムラン堕天（雷）	雷騎大鎧 雷騎鎧 4500fc	同上
9	単体討伐　暴走タンク	铁塔之森	クアドリガ	戦神砲 荒神大鎧 4500fc	同上
9	単体討伐　履帯の鳴動	鎮魂の廃寺	クアドリガ堕天	荒神大鎧 氷王鎧 4500fc	同上
9	単体討伐　悪魔の心臓	愚者的航母	テスカトリポカ	戦神鎧 戦王鎧 4500fc	同上
10	単体討伐　氷の眼差し	赎罪之街	プリティヴィ・マータ	女帝牙 女王骨 6000fc	难易度10任务"王の密会"完成
10	単体討伐　魅惑の鱗粉	铁塔之森	サリエル堕天	魔女華羽衣 女神鎧 6000fc	同上
10	単体討伐　消息は雲外	赎罪之街	アイテール	縮光体 魔神羽 6000fc	同上

神的故事：神蚀翁ツクヨミ

ツクヨミ的原型是日本神话中的月神“月读命”，传说开天辟地之后“七代之神”的最后一代伊邪那岐神和伊邪那美神创造了世界（其实就是生儿育女）。伊邪那美神在生火神的时候被烧死了，伊邪那岐神跑到黄泉国打算跟老婆商量商量，说咱们日本还没造完，你跟我回去吧。结果不小心看到伊邪那美神死后的丑态，落荒而逃。伊邪那美神感觉受到羞辱，打算杀人灭口，派手下追杀。伊邪那岐神逃回来后在河里洗去黄泉国的污秽时，洗左眼生出来天照大御神，而洗右眼生出的就是ツクヨミ，接着洗鼻子生出来建速须佐之男命。这三个神被称为“三貴子”，在日本神话里地位很高。



月読命・ツクヨミ

熟悉《噬神者》几个下载任务的朋友可能已经知道了，除了ツクヨミ，其姐姐和弟弟都已经出现过，最早的特典任务BOSSスサノオ就是须佐男，1.4版本中的アマテラス就是天照。三贵子在《噬神者》中被统称为“第一种接触禁忌荒神”，地位就目前来说也是最高的。一般认为ツクヨミ是男神，当然也有不少人认为ツクヨミ是一位女神。很多游戏中的ツクヨミ都是女性的形象，《噬神者》也是如此。

进任务你就会发现ツクヨミ其实跟最终BOSSアルダノーヴァ中的“女神”很类似，其攻击方式也差不多，出招快收招慢，破绽很大（本期光盘里有ツクヨミ招式的视频集锦）。打她的时候记得用雷属性的铳和刀，然后带些デトックス錠回复中毒状态。



名称	ツクヨミ		
弱点部位	头顶的“月轮”	弱点属性	雷
结合崩坏部位	腕部装甲、长发、月轮		

荒神子弹名称	说明
ムーンピラー	在前方射出一个光球，碰到的话会变成光柱。
スプレッドルナ	发射散弹。
白真弓	前方发射巨大的激光束。



ツクヨミ的固有素材包括神“蝕翁ノ黒天鎧”、“神蝕翁ノ光角”、“神蝕翁ノ黒天鎖”、“神蝕翁ノ黒天翼”、“神蝕翁ノ荒魂”、“神蝕翁ノ黒照眼”几种，只能用来强化特典任务素材制造的“神蚀”系列装备。

超造形魂系列《噬神者》手办9月发售

对于NBGI的游戏题材，专门做玩具的万代COLLECTORS事业部自然不会放过。他们于5月正式发表了“超造形魂系列”的《噬神者》手办，一共九种类，高度50mm到110mm不等。目前公开了8种手办的照片，还有一个官方一直守口如瓶，大伙来猜猜这个神秘的种类会是哪个BOSS吧。或许根本不是BOSS……



サリエル



ボルグ・カムラン堕天



ヴァジュラ



プリティヴィ・マータ



ボルグ・カムラン



シユウ



グボロ・グボロ黄金



グボロ・グボロ

嗨，日语学园光荣地迎来了第二课。嘛，如果第一课是试听的话，从这次开始，就算是正式授业吧。一个月过去了，同学们的假名背得如何？口袋真心希望大家能够坚持下去，只要严格按照教程中规定的去做，经过一段时间的努力就一定可以看懂简单的日版游戏——相信我，没错的。

第一课

那么，首先要说的是日本语中，句子的构成。其实日本语就像框架结构的房子，只要把语法学得扎实一些，就相当于打好了钢筋混凝土。如果你再往上添砖加瓦、加玻璃、刮大白、铺地板，就是很随意的事情了。也就是说，只要掌握了语法，加上一定的单词量，想怎么说就怎么说。在日本语当中，最常用的莫过于“体言”和“用言”了。体言中包括了名词、代词和数量词，而用言当中包括了动词、形容词和形容动词。把这些词用语法连接起来，就变成了语句内容。这节课我们就来学习第一个语法——判断句。所谓判断句，从字面上理解，就是判断对错的意思。我们来看看它的构成吧。

A是B：体言は体言です。
A不是B：体言は体言ではありません。
A是B吗？：体言は体言ですか。
注意：其中です可简化为だ，而ではありません可以简化为じゃない。

然后我们再来学习一些单词。
私（わたし）：我（人称代词）
ポケット：口袋（外来语名词）
学生（がくせい）：泛指学生（名词）
姉（あね）：姐姐（名词），可活用为姉さん（ねえさん）、姉ちゃん（ねえちゃん）等
雑誌（ざっし）：杂志（名词），一般指期刊
エディター：编辑（外来语名词）
はい：是（感叹词）
いいえ：不是（感叹词）
そう：那样（副词）
の：的（格助词）
あなた：你（人称代词）
も：也（格助词）
と：和（格助词）

既然体言可以是名词、代词和数量词，就举个最简单的例子来看吧。
A我是口袋：私はポケットです。
A我不是学生：私は学生ではありません。
B口袋姐是杂志的小编吗？：ポケット姉ちゃんは雑誌のエディターですか。
A是的，是那样：はい、そうです。
A你也是杂志的小编吗？：あなたも雑誌のエディターですか。
B不，不是那样：いいえ、そうではありません。
B我是学生：私は学生です。

好吧，如果再这么讲下去就太枯燥了，我们来玩点别的。既然上面提到了“人称代词”，那么我们就来讲讲正规语法之外的小知识。日本的人称代词很多，游戏里的用法更多，让我们来看看常见的都有哪些吧。

文/口袋





第一人称：
私（わたし）：最普通的自称，我。例如口袋装御：私はいやだわ（我不喜欢）。
私（わたくし）：郑重的说法，我。例如剑纹说：私はエディターです（我是小编）。
僕（ぼく）：男用语自谦的说法，我。例如正太说：僕と一緒に遊ぼう（和我一起玩吧）。
俺（おれ）：豪放的说法，我。例如龙之介说：俺は女だ（老子是女的）。
内（うち）：关西腔，我。例如拉姆说：内知らんえ（人家不知道哎）。
私（わし）：老头子的自称，咱、老朽。例如硬核倚老卖老：私じゃないじゃ（不是咱）。

第二人称：
貴方（あなた）：最普通的称呼，你。例如：あなたは学生ですか（你是学生吗？）。
貴方（あんた）：比较随意的称呼，你。例如：あんたもエディターです（你也是小编）。
きみ（君）：对晚辈的称呼，你。例如：君はポケットですね（你是口袋吧）。
御前（おまえ）：比较轻蔑的称呼，你。例如：お前は誰だ（你是谁啊）。
其方（そなた）：古语，对同辈或晚辈的称呼，你。例如：そなたは美しい（你很美）。

第三人称：
彼（かれ）：对男性的称呼，他。例如：彼は剣紋です（他是剑纹）。
彼女（かのじょ）：对女性的称呼，她。例如：彼女はポケットです（她是口袋）。
此の方（このかた）：近称，这位。例如：このかたは硬核です（这位是硬核）。
其の方（そのかた）：中称，那位。例如：そのかたはエディターです（那位是编辑）。



あの方（あのかた）：远称，那位。例如：あの方はだ誰ですか（那位是谁？）。

不定称（疑问称）：
何方（どなた）：敬称，哪位。例如：先生はどなたですか（哪位是老师？）。
誰（だれ）：あなたは誰が好きですか（你喜欢谁？）。

只要在第一人称后面加个“们”字就变成了“我们”，例如：
私達（わたしたち）、私共（わたしども）、我々（われわれ）、僕達（ぼくたち）、僕等（ぼくら）、俺達（おれたち）、俺等（おれら）、俺等（おいら）、貴方達（あなたたち）、御前等（おまえら）、彼等（かれら）。

刚才在打剑纹和硬核的名字时，口袋突然发现他们的名字读音也有谐音的，猜猜看这三位都是谁吧：甲殻（こうかく）、見聞（けんもん）、躯体（くたい）……答案见下期囧
最后再来说说格助词，所谓的格助词，就是某些具有实际意义的单独助词，一般以一个假名来表示：
の：相当于汉语中的“的”。例如：ポケットのＤＳ（口袋的DS游戏机）。
も：相当于汉语中的“也”，两个も以上变成了“都”。例如：剣紋も、硬核も男です（剑纹和硬核都是爷们）。
と：相当于汉语中的“和”。例如ポケットと、硬核と、剣紋と、皆もエディターです（口袋、硬核和剑纹，大家都是小编）。
那么，今天的重点就是判断句、人称代词和格助词。我们下期见。

苹果时尚潮流

iPhone新媒体游戏



任天堂要在E3上公开3DS的消息，所以当iPhone 4在E3前公布时，我就觉得这是阴谋，明显是想抢3DS的风头嘛。在游戏掌机领域，iPhone家族和NDS系列的竞争越来越激烈，尤其3DS的新硬件和机能提升，多给力啊，我总觉得是iPhone带给了任天堂危机感。果饭自然要买iPhone 4，没想到首日预定量就达到60万以上，据说挤爆了苹果的预定网站，如今苹果真是如日中天了。话说前几天我玩美版《怪物猎人3》（美版免费联机我才玩得起，这就是差距啊），和联机的一个美国大哥聊天，我说我做掌机杂志的，他一听就说他等不及iPhone 4了。到处都是要买iPhone 4的，真没天理……　　文/剑纹

苹果iPhone 4性能大幅提升

北京时间2010年6月8日，苹果全球开发者大会（WWDC）在美国旧金山开幕，苹果CEO斯蒂夫•乔布斯正式发布苹果iPhone的第四代产品——iPhone 4。

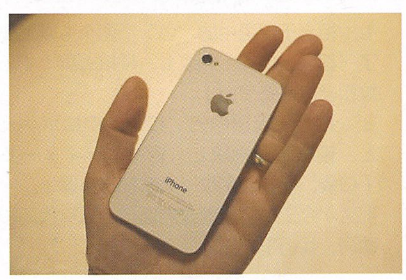
估计各位都知道，iPhone 4之前发生了泄漏事件，一个叫格雷•鲍威尔的苹果工程师在加州酒吧喝多了，把样机弄丢了（有说被偷的），结果被捡到此机的Gizmodo博客全面曝光。这事惊动了苹果公司，当时闹得沸沸扬扬。这次公开的iPhone 4和之前的泄露完全一样。

首先iPhone 4的外形改变，边缘不圆，变成很常见的手机模样。硬件全面提升，厚度缩小24%，仅有9.3毫米，苹果称iPhone 4是全球最薄的智能手机。CPU采用和iPad相同的苹果A4，主频1GHz。存储容量分为16GB和32GB。屏幕分辨率巨高，提升到3.5英寸960*640像素，并且采用牛比的Retina屏幕显示技术，文字和画质极锐利，对比度高达800:1。摄像头方面，加入了前置摄像头，背部摄像头提升到500万像素，并首次加入闪光灯。支持720P视频播放。另外还有很多细节的改进，比如首次使用加强降噪的双麦克风；在保留方向感应器、距离感应器和光线感应器的同时，加入了新的三轴陀螺仪等等。









软件方面就不细说了，毕竟iPhone的软件阵营是其优势，这次iPhone 4把系统升级到最新的iOS 4版本，首次支持多任务；并且增加了文件夹图标，可以把应用程序放进去，这样一来iPhone 4就可以安装2160个程序了（之前是180个）！另外，还有很多新功能和软件的人性化改善，实在是太多太杂，限于篇幅问题，就不列举了。

价格方面，iPhone 4有黑白两种颜色，16GB和32GB两种容量，签约入网两年的价格分别是199美元和299美元。已经于6月15日开始接受预订，定于6月24日在美国、法国、德国、英国和日本同步上市。到2010年9月，iPhone 4将在全球88个国家上市。

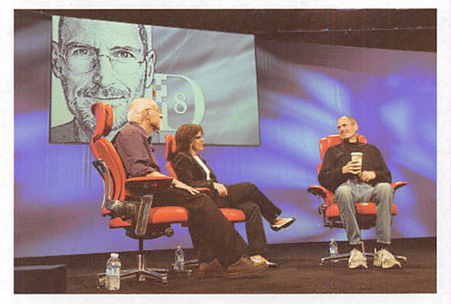
目前人们普遍期待联通版iPhone 4，观望国内价位是否和国际接轨（可参考美国价格），还有这次会阉割什么功能。而小编剑纹这次不能淡定了，因为iPhone 4性能加强太多，以后专门为它开发的游戏，手里的小iTouch就玩不了鸟……

苹果市值超微软，乔布斯很淡定

据国外媒体报道，5月底的某天，苹果股价在纳斯达克市场的常规交易中报收于244.11美元，市值达2221亿美元，而微软当日报收于25.01美元，市值达2191.8亿美元。按市值计算，苹果已超过微软，成为全美市值第二大公司，仅次于美孚。

之后在《华尔街日报》峰会D8上，当记者提问乔布斯，对超过微软有何感想时，他的回应是：“觉得不真实。”

市值这玩意儿本身就是虚的，天朝的股民应该最清楚这点，从3000狂飙到6000再狂泻到3000，都是常事。所以苹果超微软，然后被反超，再超过已经不是第一次了。当媒体用“市值超微软”这个话题当回事的时候，还是乔大爷最明智。



苹果不为人所知的第三个创始人

今天，苹果的生意蒸蒸日上，市值超过微软，乔布斯（Jobs）成为高科技首领，众多的果粉们对苹果产品的每个细节都了如指掌，但是世界上却没有几个人知道苹果除Jobs和Wozniak以外的第三位共同创始人——Ron Wayne。

Wayne与Jobs和Wozniak一起创建了苹果电脑公司，并设计了公司的LOGO。Wayne自己一个人去注册的苹果公司，起草的三人合作合同。Jobs和Wozniak每人45%的股份，Wayne得到10%。他在团队中的作用主要是协调Jobs和Wozniak的关系，因为两个人太年轻而经常发生争执，而Wayne却因为大他们20岁而比较成熟。正是因为Wayne的成熟，他认为苹果电脑的创业风险太大，如果公司倒闭了，他会破产的很惨，因为Jobs和Wozniak两个人太小，才20岁，没有什么可以偿还债务的，最后只有他才能承担破产责任。基于上面的担心，在Wayne注册苹果电脑公司后的第12天，他又回到市政厅，填写了申报放弃苹果公司职位的表格，把自己的10%股份以800美元价格卖回了公司。

如果他没有卖掉股份，他的股份目前价值过亿美元。如果Wayne能够在苹果工作6个月，而不是12天，他的人生故事也将会重写，因为6个月后，苹果生意开始红火。目前Wayne依靠政府救济，卖邮票和钱币生活。Wayne再也没有钱拥有一台苹果电脑，他的电脑是一台戴尔。

关注游戏，iPhone新作推荐

僵尸大战足球★★★★★

世界杯期间，游戏厂商打足球牌，出足球游戏挣钱。开玩笑的，这个“足球”游戏跟世界杯完全没关系。本作由Chillingo发行，这公司各位传统掌机玩家也许不知道，它相当于iPhone界的Capcom，发行的游戏素质都高，本作也不错。

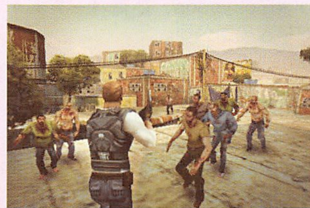
玩法跟《植物大战僵尸》没有关系，有些类似泡泡龙，中文名称只是恶搞式的叫法。游戏中的主角爱踢足球，在街头碰到僵尸，就用足球还击，操作方式是控制足球的踢出方向和力度，用足球踢死僵尸，可以爆头或者打掉胳膊等部位，而僵尸的种类、速度和行动方式有很多，踢死他们的技巧不同，这点倒有点像《植物大战僵尸》。杀死几个僵尸积累能量还可以发动三个必杀技，系统考虑周全。游戏简单好玩，而故事也很幽默，路上碰到变成僵尸的好朋友要选择杀还是不杀（杀死他后，主角自我安慰说他也不够好，女友的初吻就是他拿走的……）；救出的女友会添乱，到处找丢失的珠宝，挡住踢球的方向。剧情发展轻松幽默，但场景和玩法的变化增加了游戏的难度，本作有创意。而且还有Boss战。推荐这款跟足球无关的“僵尸胜利11人”。



僵尸反应★★★★☆

又一款僵尸题材的游戏，最近iPhone上僵尸横行啊。这游戏完全模仿“生化4”，界面、操作、故事都很像，当然细节上有自己的特色，这是主要区别，而且画面比“生化4”强很多（你知道我比的是iPhone版）。

游戏一上来，主角来到南美洲调查军事阴谋，贫民区跟生化4的西班牙非常像，然后走着走着就碰到僵尸咯。本作中僵尸的种类不少，最佳攻击方式就有区别。虽然他们不会把脑袋裂开，但也有自己的“超能力”。而武器的多样，场景的变化，让战斗方式跟着变化，并不是一味的举枪瞄准这么简单。操作没问题，优化的很好。本作虽好，但12个关卡还是有点不够过瘾。



iPhone栏目目前只有两页篇幅，由于iPhone的话题和内容巨多，两页实在不够用，但剑纹又不知道大家对此栏目的看法，所以占用边角栏的位置，询问大家的意见。你希不希望加页呢？给我们回信吧，或发来电子邮件，地址在PG吧里找。下期见！



漫画家华君武逝世

漫画大师华君武先生因病于2010年6月13日上午9时在北京逝世，享年95岁。他的代表作有《磨好刀再杀》《永不走路，永不摔跤》《死猪不怕开水烫》《假文盲》等。近20年来，他在各大报刊上发表了700多幅漫画，出版了26部漫画集和儿童文学、讽刺诗的插图集，著有《我怎样想和怎样画漫画》，出版漫画作品集20余种。2005年，时年已91岁的华老说：“有人说我们的漫画死了，我不同意。内地的漫画目前确实在走入低谷。现在很多人认为漫画应该搞笑、休闲，当然这也是漫画的作用之一。但漫画的讽刺作用不应消失，应当恢复漫画的战斗性。”

在此缅怀这位漫画艺术家。



日美出版商联手打击漫画网络盗版

据说有个日美漫画翻译出版组织，目前共有日美企业42家参与其中。他们发现网络上未经授权的扫描版漫画越来越多，对正版漫画的销量很大，就不爽了，于是联合抵制上传扫描版漫画的网站，目前已对30个网站发出警告，同时用法律进行制裁。

这42家企业是：日本的讲谈社、小学馆、集英社等36家主流漫画出版社，加上大家熟悉的Square Enix和漫画翻译公司Comedy Net，一共38家日本公司。美国方面是两家大型漫画翻译出版社VIZメディア和Tokyopop，还有バーティカ和Yen Press总共4家美国公司。

按照这些漫画企业的说法，2000年以来北美地区的日本漫画人气逐渐高涨，2007年销售额达到2亿1000万美元。但是由于这段时间网络盗版不断增长，2009年销售额已经减少到1亿4000万美元！这两年网络盗版的爆发式增长，造成北美境内漫画出版业的缩小，很多企业撤出漫画行业，所以他们对漫画行业的未来极度担忧，只能采取维权行动了。

众多网站在未经授权的情况下，在网上随意流通扫描版，不仅仅限于Fans类的个人网站，一些在Google上排名前1000名的商务网站，比如OneManga（每月11亿访问量），也在利用漫画盗版盈利。而此次很少涉及法律制裁的日本企业也参与其中，加上之前FBI介于调查整顿大型美国漫画网站的违法刊载，看来力度还是很惊人的。对此，PG小编情绪稳定，表示：“日美漫画企业你们辛苦了”；而另一些群众则向被打击的网站表示“中国欢迎你”。



两则上传动漫被抓的消息，难道打击见成效了？

一，根据日本媒体报道，6月13日京都高科技犯罪对策室逮捕了一名43岁自雇业者松本则昭，逮捕的理由是他用过共享软件Perfect Dark非法上传未经授权的动画。据警方的消息，松本被怀疑上传了近一千多部文件，其中他最大贡献就是现在正在播出的第二季棒球动画《振臂高挥》。嫌疑人原本以为自己使用Perfect Dark并不会被捕，但显然他低估了日本警方的能力。

二，日本的京都高科技犯罪对策室联合其他执法部门在周一逮捕一名只有14岁的少年，逮捕的理由是他在Jump没有发售前就将OnePiece，银魂和火影忍者的图片在Youtube上公开，并通过Twitter传播。据警方透露，这是日本第一次因为Youtube上的版权问题逮捕嫌疑人。这位年轻人还被指控涉嫌在2009年12月22日到2010年2月9日非法上传火影海贼王和棒球大联盟等动画。

快来围观2100万的国产巨作



室内场景。图中这个发型哥就是雷锋。

最近出现一部长10集（据说最终为30集），每集15分钟的国产动画片，名叫《雷锋的故事》。咱不说剧情，就本片的效果来看，按照袁老师的说法——用什么形容它就是对什么东西的侮辱。看了一集，小编对国产动画的底限有了新认识，同时怀疑制作者是在侮辱雷锋。别说和《阿凡达》《爱丽丝梦游仙境》等国外3D大片比较，就连《我叫MT》这种同人作品都比它强百倍。而这部被网友形容为“呆若木鸡、形如僵尸”的动画，居然是国内某动漫产业基地总投资2100万元开发的！

根据人民图片网的消息，该公司的董事长曾表示，30年前就已经埋下拍摄本片的冲动；而确定儿时的雷锋形象就花费了他们4个月的时间，确定雷锋成人后的形象居然用了足足一年时间才搞定。谈到创作剧情时他说：“十天里始终是没白天没黑夜地写，光台灯就用坏了6盏。”（前面的时间暂且不说，对于10天用坏6盏台灯是如何办到的，PG小编百思不得其解；甚至严重怀疑此消息是人民图片网的恶搞。）

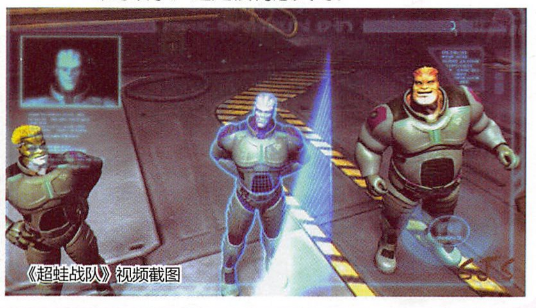
据说本片已经经过广电总局审定，今年6月1日起在央视首播。至于开发成本，董事长说虽然本片的总投资达到2100万，预计1年内就可以收回并实现盈利。对此小编再次百思不得其解，如此质量的国产动画都能1年回本并盈利？看来国产动漫有救了。



室外场景。门口的人是雷锋！

又一部据说投资数千万的3D动画片《超蛙战士》

这个《超蛙战士》似乎有点背景，这两年没少参加国内动漫展，甚至还见过模型玩具等产品。《超蛙战士》的故事讲述的是未来，地球不适合人类生存，一些人变成青蛙人，驾驶机甲，和敌人展开战斗的故事。本片导演徐克认为《超蛙战士》能带领中国原创动画杀出一条血路，他说：“科幻题材是以前中国人不敢碰的，中国人老是不相信自己。我们300个员工花了5年做《超蛙战士》，镜头数比一般的国产动画多4倍，原画有5万多幅，还是高清的，完全是国际大片的气概了。”说实话，先看《雷锋的故事》，再看本片简直是种享受，甚至不禁让人相信起徐导的话来。看来《雷锋的故事》还是很有意义的。


《超蛙战队》视频截图

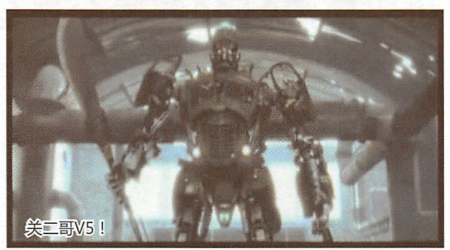
“吾有上将可斩高达！”中国动漫的希望

中央美院2010届版画系毕业生韩瀚最近放出了一段原创3D动画，名叫《解放》。这段不到1分半钟的动画是他独立制作的，说实话个人制作的作品能到如此水平已经很见功力，甚至有些让人难以置信。

《解放》描写了一辆解放牌大卡车冒充变形金刚玩变形的过程，这似乎并没什么新鲜的。不过解放卡车并不是简单地变形为一般的机器人，而是拿大刀的“关二哥”！这解放牌和关二哥两个国产品牌的结合让人震惊……

对此作品，有业内人士称，这是国产动画的一个新方向；制作国内特色的“变形金刚”总比永远刻画动物强。而网友对本视频短片的评论几乎一致赞扬，甚至有人用“快来解放我们吧”这样的双关语表达了自己对国产动画即将崛起的兴奋之情。当然也有人发出质疑，好奇关二哥的大刀在变形前藏在哪里。不过这只是人们善意的玩笑话罢了。


解放变形开始！


关二哥V5！

史高飞参演生化危机3D



《生化危机》之父三上真司早就离开Capcom，如今和稻叶敦志合作开发叫《Vanquish》的家用机游戏去了。但《生化危机》并没有因为他的离开而暂停开发，最新电影《生化危机：重生3D》也确定2010年9月10日在北美上映。

《生化危机》跟风拍起了全3D电影，据说效果由《阿凡达》的3D技术团队负责，而本片导演表示本片将是史上“最大、最昂贵”的《生化危机》电影。另外，女主角艾丽丝的扮演者没换，男主角由国内人气巨高的越狱男史高飞扮演，所以咱们就期待一下本片的效果吧。



日本声优选美结果公布

最近有媒体在动漫声优中选美，按照SABCDE的顺序排列出下面的名单。

对于这个结果，很多天朝宅男表示不能接受，发出了“那个谁谁怎么没进榜单呢，没有权威性。”“那个谁谁怎么不是S级呢？”、“平胸绫居然是S，不能接受”等言论。其实我朝宅男应该淡定，随便看看好了，毕竟是人家泥轰的选择。而这些声优是靠嗓子吃饭的，要求没必要那么严格。

S：平野綾、井上麻里奈
A：小清水亜美、田中理恵、花澤香菜、野中
B：戸松遥、茅原実里、小林ゆう
C：阿澄佳奈、名塚佳織、竹達彩奈、豊崎愛生、井口裕香、寿美菜子、水樹奈々、新谷良子
D：伊藤かな恵、喜多村英梨、後藤邑子、加藤英美里、堀江由衣、高垣彩陽、田村ゆかり、伊藤静、新谷良子
E：広橋涼、釘宮理恵、斎藤千和、佐藤利奈、植田佳奈、沢城みゆき


这仨人是谁，大家应该都知道吧？！

男孩没女朋友的原因

1、伊是隔壁班的美女。上大课的时候要到的手机号，某次约出来了。晚秋，夜晚，小树林边。美女说：我冷。俺说：咱一起跑跑，跑跑就暖和了。

然后，就没有然后了……

2、某女当年约会俺，悄悄和我说：谁谁谁都以为我们是男女朋友呢，真过份。我说：是啊，咱身正不怕影子歪，让他们说去。

然后，就没有然后了……

3、当年某mm给我打电话，哭着说：我现在的男朋友说咱俩其实最合适。我安慰她说：别听他的，他胡说八道……

然后，她把电话挂了。

4、n年前的某天约了我刚表白没几天的mm一起出去吃夜宵，吃完夜宵又在校园里闲逛，然后送出了俺的first kiss。一直逛到十一点多，按照时间她们宿舍楼应该已经锁门了。在快到她们楼的时候她突然说，要是锁门了今天就不回去了（注意，不是回不去了），可是我听了这句话之后的第一反应是屁颠屁颠的跑到她们门口拉了一下门，门开了。然后我很happy的说，没还锁！

然后，然后没多久就没有然后了。这个mm是我最最最喜欢的一个……

5、当年有个mm请我在她们班舞会时做她的舞伴，我说“我还没学会跳舞”。然后，我就到现在还没学会。

再然后，就再也没有然后了。

6、刚毕业那会有个mm找我修电脑，然后我就很郁闷耽误我跟哥们踢实况，然后电脑没啥问题一切正常，然后我就很郁闷耽误我跟哥们踢实况，然后那mm非要请我吃pizzahut说谢我，然后我就很郁闷耽误我跟哥们踢实况，然后我就真去吃了还是她给的钱，然后我就很郁闷耽误我跟哥们踢实况，然后她就拖着我逛街让我给参谋，然后我就很郁闷耽误我跟哥们踢实况，然后非让我送她回家，然后我就很郁闷耽误我跟哥们踢实况，然后她还指着门口一A6说那个是给她爸配的，然后我就很郁闷耽误我跟哥们踢实况。

然后现在我就很郁闷，再跟哥们踢实况我就木有小JJ。

7、大四的时候我姐姐生了孩子，我打算给外甥女买个礼物，逛街时正好遇到班里一个mm。mm自告奋勇帮我选，于是逛啊逛，然后她问我男生是不是很在意女孩脸上长豆豆，我看了看她左边脸上有几个豆豆，就说没什么，我可以走在你右边。

然后她就回学校了。

8、我记得有次陪一个台湾的ppmm逛街吃晚饭，然后她说累了提出去酒店休息一下，然后我说好，然后到了酒店她说头发有灰尘就去洗澡了，然后我就打开电视看中国男篮对西班牙男篮那场世锦赛，开始中国领先十几分！mm叫我帮她按摩一下脚，但是比赛太激烈了，我都没顾上她就叫她自己按。结果后来mm洗了澡坐我旁边陪我看了一会儿比赛，觉得无聊她就回去了。

可惜中国队后来还是输了。

9、朋友的事，很羞涩，喜欢一个女生好久不敢表白，后来人家女生自己说：我同学说看得出你很喜欢我。朋友羞愧无地自容地说：啊？抱歉啊，我以后会注意不让人误会了。

然后也就没有然后了。

10、和我差不多，我是很兴奋的说去打通宵CS吧，结果她在网吧趴了一夜，若干年后才明白她幽怨的眼神。

11、说个我自己的。当时跟mm联系了很久，反复计划如何表白，然后终于鼓起勇气打电话，在说出口的一刹那变成了：“当我的……妹妹好吗？”

12、PP的师妹说要给我介绍女朋友，明天早上图书馆门口约给我见，然后第二天到图书馆门口，没见到她说的女朋友，只见到穿了一身新衣服的师妹。俺大呼上当，扬长而去，等回味过来已经晚了……

13、一个mm，我一直在和身边的朋友说我喜欢她要追她之类的。有次和她一起参加个培训出来，我说一起吃饭，她说算了，要么一起爬山去吧。当时已经是四点多了，冬天，天黑的比较早的，我们爬到山顶的时候天已经黑了。她说眼镜度数不够，天黑看不见，让我拉她一下。然后我就老老实实的拉着她的袖子下山了（注意：是拉着袖子！）。

然后，就没啥然后了。

14、高中同学，大学互相写信，信的内容啥出格的都没有。某次大学放假回家，我要去电脑城买点配件，就把她叫出来了（我心里还奇怪了一下，怎么一个女孩子也喜欢逛这种地方）。然后我在空气污浊乱糟糟的市场里转了半天，她跟了半天。后来几年后等我回过味儿来，人家说以前喜欢你的，后来实在等不来你表态，就放弃了。女孩子的青春不能等过去啊……巨温柔的一个女孩儿啊，蹲墙角哭会儿去……

15、他现在已是研三，从未有过爱之体会。在他大四那年，由于他一直在一个固定的教室上自习，注意到一个也一直在那个教室上自习的女孩。而且，很巧的是，那个女孩每次都坐在他前面。他越来越喜欢她，但是，内向的他却不敢有任何举动，只是每晚默默注视她的背影。大四第二学期，已经不用上自习了，为了心爱的女孩，他依然每天自习。当他把秘密告诉舍友们后，其它6个哥们一致决定帮他走出第一步。于是，那天晚上，7个人一起去了教室。但是，无论舍友们怎么鼓励他他就是没有勇气走出关键的第一步，舍友们无奈地说：“看来我们也帮不了你了，自己努力吧。”回到宿舍，他彻夜难免，痛定思痛，决定第二天无论如何也要向他心爱的姑娘表白。第二天晚上，他如期见到了她。经过了心潮澎湃、坐如针毡等等过程，内心的两个小人儿激烈大战了1800回合，最后，浪漫的骑士胜利了。他递给姑娘一张纸条：“你好！我注意你很长时间了。你是一个温柔漂亮的姑娘，我能和你做个朋友吗？女孩看完字条，开始收拾书本，完毕，站起来转身问他：“我要走了，你要不要和我一起走？”接下来，他说了一句也许是他一生中说过的最经典的话：“你先走吧。我还有几页书没看完。”

如何正确去女生家里修电脑

研究背景：

本部门近期做了一项普查，结果显示：女生普遍有叫男生上门修电脑的经历，男生普遍有被女生叫上门修电脑的经历。这类经历普遍发生在未婚阶段，已婚后需要修电脑或者被修电脑的几率几乎为零。为了弄明白这一问题，我们就此展开了一项专题研究。

研究经过：

1）女生为何叫未婚男生上门修电脑？电脑是主动坏的，还是被动坏的？是否能修好，是主动修好还是故意修不好？白天修还是晚上修？室内修还是室外修？等等。这些加在一起就产生很多不确定因素。修电脑这件事本身不具备属性，但其背后的动机是值得揣摩的。因此我们大胆猜想，建立假设：让未婚男生上门修电脑为了创造向心仪男生示好的机会。

2）修电脑时，你可能会错过的几个关键节点！

首先、大部分女生只会选择有好感的男生修电脑，与该男生修电脑的技能水平无关——不要怀疑自己的魅力！

第二、女生普遍选择下午或傍晚时间段修电脑，并且家里高唱空城计，所有不相干人等都有事外出——洞察女生动机的最好时机！

第三、拖延战术的适当运用以延长磨合期，增进感情交流。该战术，男生女生都可运用——该出手时就出手！

最后也是最关键的，双方需要有十足的默契。例如“太晚了，你还回去嘛？”，“不回去了！”这样的对话就属于正确的时间说正确的话，其他一律为错误版本。当然初次表白，难免扭捏娇羞，这都不妨碍感情增进的速度。切记：如果双方一个坐在床沿上，一个坐在凳子上。两个人要拥抱是极其别扭的，如果男生抱得不顺或感觉女生反抗，千万不要以为她在拒绝你，而是由于坐姿和方位导致的动作不协调产生的错觉。所以此时男生就应该毫不迟疑地主动上前抱得更紧（冬天千万不要开空调，夏天一定要开空调，以便给抱紧取暖找个理由）。

3）为什么在你身上没有发生修电脑卧倒事件？很多男生好像对修电脑的内涵并不知情。据本部门男生听完后的举止看，所有男生思考和回忆了足足5分钟，5分钟后70%连连点头、捶胸顿足；20%后悔当年电脑修的太快；另10%后悔把电脑修到半夜还主动提出扛回家修。这一点，完全符合阿里巴巴271原则。项目总结：为避免后人重蹈覆辙，特此对修电脑这件事做个总结：若有男生被女生叫上门修电脑，可作如下准备：准备一张坏系统盘或空光盘或者任何光盘，去到女生家中，先不忙修电脑，聊天吃饭，等天色渐暗可以动手修。切记：任何电脑问题统一确诊为系统问题（电脑即使没有问题也作上述回答），强调必须重装，必要时可重装多次，视时间情况而定。修不好也没关系，修到深夜即可，以表现专业、认真、负责的工作态度。对于女生试探性的提问，根据心里所想来回答即可，无需扭捏。成败，就在一念之间！

以下是评论：

顿足捶胸啊！警世通言有三：

一、只要邀请你来修了，会没会没关系，一定不能说我不行；

二、如果邀请你下午或者傍晚来修，你千万别说我只有上午有空；

三、如果一直修不好，可以继续共同探讨如何修，千万不能把电脑扛走修好了再送来，不然下次有修的机会，也不会给你了。

想想以前找我修电脑的女生也不计其数。

想想以前找我修电脑的年轻漂亮女生也不计其数。

想想以前找我修电脑的未婚的年轻漂亮女生也不计其数。

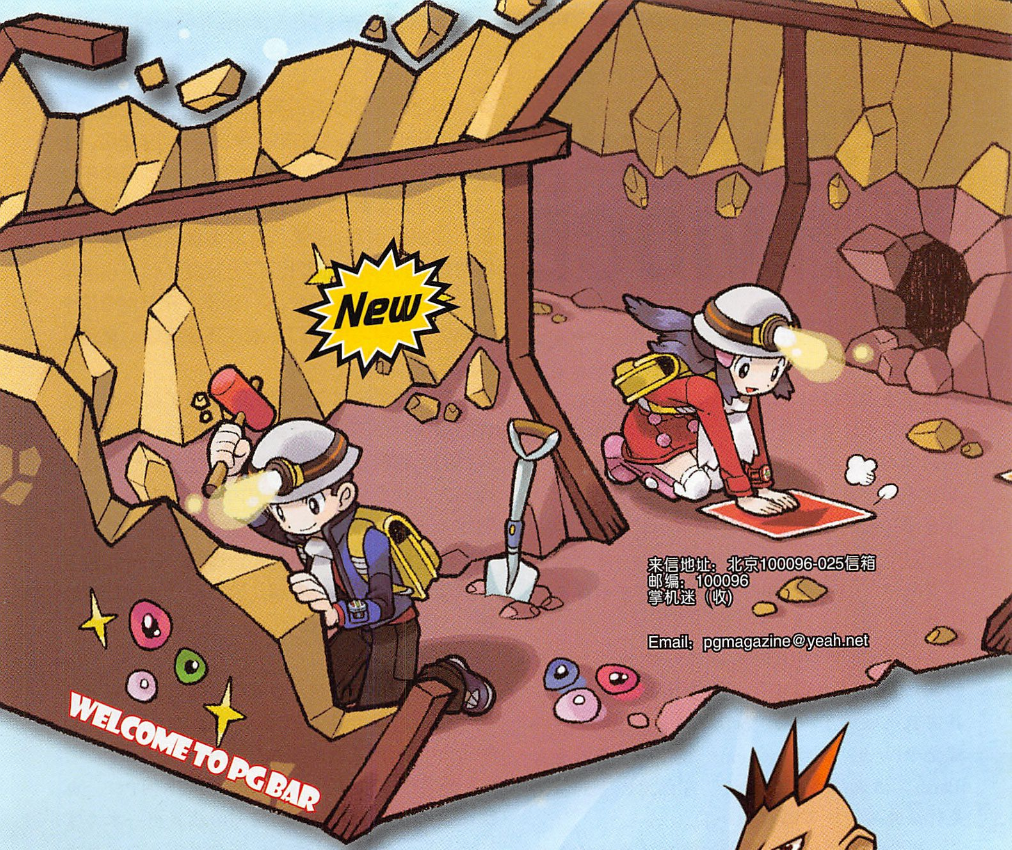
想想以前找我修电脑的未婚的年轻漂亮女生，并且修到很晚的也不计其数。

人和人的差别就在这里啊！

99%的汗水和1%的智慧在这个故事里是因果关系，先要有1%的智慧，才会有99%的汗水。

文/不详（请和本刊联系）





大家好，这里是掌机迷PG BAR，我，是硬核。为了贯彻“读编栏目所有小编都要参与”的精神，本期PG BAR由我为大家主持。高考、世界杯、E3，今年6月话题真是太多了。不过对于我这个伪球迷来说，世界杯也就是跟风看看比赛了。E3游戏展是我们游戏迷的盛会，你能在本期杂志中找到很多相关的内容。当然对于读者中占比例最多的学生来说，高考才是最贴近的话题。很多读者来信的时候还是高考前，看到回信时已经是高考后。两种截然不同的心情来参与到掌机迷中，有没有一点奇妙的感觉？

本期主持：硬核

PG公告栏

1，上期《合金装备 和平行者》攻略作者为Akatsuki。由于编辑疏忽，导致未在杂志上留名，在此声明，并向作者表示歉意。

2，如果你喜欢涂鸦，不要犹豫，尽可寄来画稿。一经采用，赠送实用掌机周边和精美礼品。

3，由于各种原因，杂志变更到每月月初上市。6月发生了太多事，虽然这期最终能够上市，但已经到了7月。

上期问卷答案

上期刊登了由“ZXZ点BOKU”寄来的掌机问卷，15道题的答案如下：BCADDCCADBBAABC。

这期收到几十封来信（包含email），大概是不少童鞋刚考完试，对杂志上的问卷基本无视……只有几个人回答了问题，而题目完全答对者为0。本着必须送出奖品的原则，按照答对题目数量最多排列，以下几位朋友获得了悠果品牌的掌机收纳包。请和我们联系！

周耀中（广州）

何小玲（北京）

孤高の蘿莉控（email方式，地址不详）

Reader's VIOCE 读者信件

最近一直在愁买杂志的问题，因为搬到新家后附近一个买杂志的都没有！而且我们学校是不会让学生在午休时间离开学校的（除非请假），所以我根本没有时间去买。还好前几日偶然发现一同学经常打电话去订购杂志，于是便要来了电话号码，之后打过去跟对方交流一番后决定：我在所订购的杂志上市日期给他们打电话，然后他们就把杂志送过来，再然后就是一手交钱一手交货了。这期《NPG》就是这样拿到手的！（笑）

……还有“苹果时尚潮流”中的“乔布斯的发展路线被人解密”，那个实在是太赞了！其实我也破解了一点，2014年不是iMat吗？2016就整个iWall，然后是iRoom、iHouse、最后直接iEarth。话说那个“玩家谈”可以用E-mail报名是什么意思？能否给解释一下。

其实呢，之所以写这封信是因为本人要和你们说“拜拜”了。临走前告诉你们一声，其实《NPG》还是会继续买，只是无法给你们写信了。原因你们肯定也是知道的，我也不废话了。决战就在眼前，临阵脱逃的人不会有好结果。我呢，已经做好战斗准备，叫你们就等着我的凯旋归来的喜讯吧！（顺便提一个小要求，能不能再我战斗时为我祈祷啊？那样我会更有信心的，拜托了！）

（辽宁沈阳 李驰）

PG■李驰同学连着两期给我们写信，然后就是进入高考备战了。当然当你想办法买到这一期杂志的时候，考试已经结束。你们这一届高中毕业生比较幸运啊，考完了没多久，世界杯、E3这些就都跟着来了，趁机狂欢一下吧。本期杂志因为要涵盖E3的内容所以会推迟几天上市，估计到时各位考生都知道自己的成绩了。如果你考得好，恭喜你；如果不尽人意，也别灰心。就像你说的高考是场战斗，但并不是“决战”，这场战斗的输赢不会影响整个人生的成败。每年都会有关于高考状元的报道，他们成为当时人们的焦点，但之后也很少听说有干出大事的。童话大王郑渊洁都知道吧，他的最高学历是小学4年级。上世纪70年代刚刚恢复高考的时候，他的母亲不让他参加考试，她说：“人的成就如果用10分来衡量，你取得了7分成就，你是大学学历，别人看你就是7分。同样你取得了7分成就，你是小学学历，别人看你就是10分。”当然，千万别拿这个当做以后不学习的借口，战斗还在继续，真正的决战总会到来。

李驰同学这封信的第二段还说了很多杂志的优点和缺点，不过都让我用省略号给代替了。优点我们小编看看偷着乐就行了，当然会想办法发扬光大。缺点也跟读者交流内容太少有关，这些剑纹上期也都说明了，等信件多起来，有内容了，边角栏回函卡之类的都会有的。E-mail报名玩家谈很简单，你来电媚儿说“我要参加玩家谈啊”，问题就会发给你了。

一度以为PG停刊了，在Q上数次询问以前的读者们，都以为过去的PG将不复存在时，直到新生的PG来到了我的面前！！！

那是寒假里的一天，我去报亭问PG、电软、动新等来没来时，阿姨却给我亮出一本《掌机迷》！一时间，我傻了！抓起书飞奔回家钻进屋中就开始研究！三个小时后，当我如痴如醉的放下PG时，才发现电软、动新等都没拿，而且钱也没有给，好囧……之后我就上Q告诉所有我认识的PG读者：PG复活了！新的血液注入了新的PG！

……

升入重点高中后要住校，6天回一次家，而且只能在家待上一个晚上和一个上午，之后就得返校……好累好累。还好有PG陪伴着我，不然我可能就要发疯啦！！！每天从早上7点上到晚上10:50，午休有一个多小时，晚饭有一个小时，可大半时间被我用来打篮球。准确的说，只有中午午休时的一个半小时可以看PG……唉，还有两年半就熬出来了！所有的学生读者们，加油吧！

感谢PG从初二一直陪我到高一，真的很感谢！祝PG从此越办越好！越来越牛！成为中国第一掌机志！加油吧！新生的PG！！！

（北京 王兆龙）

PG■有人已经解脱，有人则刚刚开始。听了

王同学的描述，我仔细回忆了一下自己10年前……我得个天呐！简直一模一样嘛！一星期6天，每天10多个小时。看来全国各地的高中都有点军事化管理的意思，而且10几年不带变的。如此高强度的学习，一定要学会减压。王同学知道在课余出来打打球，看看PG，这都是很好的选择。如果下课了还抱着教科书啃，那就完了，病得不轻。记得我当年是跑到学校图书馆翻各种杂志看，里面居然有游戏杂志。希望我们的杂志也能为大家减轻学习的压力。

我等啊等啊，终于等到PG出了。果然，在南方的小城市PG来得就是会慢10多天TT。

看到这期的有奖问题，居然是某群猪出的，我说，你也太有才了……还有ZXZ点BOKU，你说的某人就是我，有问题吗，我要全体的QQ，那是大度，这次我就用群里的名字，有问题就找我。顺便帮你宣传一下你的掌机群，群号是107501763，弥可和剑纹都在里面，不过剑纹是万年潜水……

说说自己，今年要高考了，看到那高考还剩11天的高考倒计时，那就是压力吧……最后，为今年要高考的掌机迷们加油！！！！

（孤高の蘿莉控）

PG■不知道这位萝莉控是不是4月号给我们来信的张同学，看你说要全体编辑的QQ，应该就是你了。好吧，你和ZXZ点BOKU利用PG BAR聊天，相对于“版聊”，这就算是“吧聊”了，罚你们下期还要买《掌机迷》啊。现在高考完了，各位也别太兴奋啦，教科书什么的撕了就撕了吧，可别错拿了《掌机迷》啊。

虽然《掌机迷》改版了，小编也换了，但终归还是《掌机迷》，我相信有许多人与我一样对新刊物的未来看好。在这里祝新《掌机迷》越办越好，也希望各位小编身体健康（你们一定要注意身体呀！如果你们倒下了，谁来办刊呢？）

另外，我想请教一下各位小编如何学习日语，毕竟我们玩的大多数游戏都是日产的。还有以前办过的日语学堂，《掌机迷》还会办吗？不过各位小编还是先告诉我如何学习日语，希望各位一定为我指点迷津啊！

（甘肃兰州 李振浩）

PG■谢谢你的关心，“日语学园”现在已经由口袋老师坐镇，重新开讲了。口袋的日语水平是我硬核无法望其项背的，同时她也相当有责任心（她曾给我们指出某汉化游戏中一般人难以察觉的翻译错误）。因为栏目篇幅的关系，日语学园还是以传授学习方法和提高学习兴趣为主，想要系统的学习日语，最好还是买日语教材，参加学习班或者自学。我当年就是自学，可惜后来自己把自己开除了，属于半吊子水平。

有了一定的基础之后，尽量多阅读日语文章，现在网络发达，可以多注意一下日文游戏网站的新闻之类的，不懂的单词查字典。口语和听力方面可以多看日本动画或日剧，当然玩有配音的游戏也不错，尝试不去看中文字幕。如果你以看懂日文游戏为目标，多看多听都是必要的，因为日本人经常假名和汉字混用。有些汉字你一看就明白什么意思，但他改成用假名写出来的时候，你可能就不知道了，但只要你会原来那个汉字的读法，就不会有这方面的问题。

厄~我是新疆的掌机迷~（先声明，我是汉族，绝对的汉族~热爱党和人民~）早就想给你们写信了，苦于没有时间。~先问候一下所有的小编，祝你们天天开心（当然我也开心ing）~~~我想提几个不算过分的要求，厄~我希望以后的光碟里能放些比较好的汉化游戏（最新的，厄~最好玩的~psp游戏，我只有个psp），我们是5月初才开的网~~但是下东西还是很慢~所以~而且有些小编的日语超一流，比如说口袋姐姐，厄~当然还有其他人~小编们汉化的比较好（当然很辛苦，在此感激一下），视频其实真的可以少放点的，还有~我想要所有小编的q号，或者是群里的也行~（我的q号是418476990，“浪荡公子”是也），恩~还有几个问题，首先是字谜没有答案，我很伤感，其次是psp游戏的介绍是不是有点点少（不好意思哈，站着说话不腰疼，自我批评一下），再有就是能不能把“不死骑士 英文版”还有“喧嚣番长3 英文版”和“瓦尔拉骑士2 英文版”发邮件给我，或是Qq传给我也好，拜托拜托~还有那个什么时候改成半月刊的？~

（浪荡公子）

PG■不分民族、不分国家，只要是掌机迷，看《掌机迷》，就是一家人。光盘内容为了照顾多数读者，还是要多元化发展的。其实不管游戏ROM还是各种宣传视频，都是网上能够找到的，我们的目标是以原创的内容来填充光盘，比如独家汉化的ROM，编辑们自己做的视频节目等等。

等哪一天你们在网上看到的很多内容都来自掌机迷光盘，我们就成功了。另外你提到PSP游戏介绍少，我重翻了4、5月号两本，里面游戏评、攻略、专题等等栏目，纯涉及PSP的62页，纯NDS的61页，NDS还少一页呢。其实我们都会有意识的平衡两部掌机的游戏内容，除非当月某掌机根本就没有值得关注的游戏。半月刊，我们没有放弃这个目标。

掌机迷杂志的众小编好，我是掌机迷的忠实读者。读了三年的掌机迷，由于不可抗拒等因素一直没有给掌机迷写信。

我是个普通的90后大学生，有一个黑色的ndsl。业余时间最大的乐趣，就是看每个月只要9.8元的掌机迷，杂志越做越好了啊！顺便一提近期的光盘内容很好看！

每期的掌机迷一拿到手，我都会从头到尾一字不落的读完。最近在玩游戏王2010，世界树迷宫3。我最喜欢世界树迷宫系类了因为这个游戏很有难度。画面精致，人设唯美，总之很喜欢好像八房也很喜欢呢！话说八房，翔武他们还会回来吗？

最后希望掌机迷杂志越办越好，掌机迷编辑,身体健康，万事如意！

（云雀）

PG■你看，上面“浪荡公子”说最好少放点视频，这里“云雀”同学就觉得现在的光盘好看，给我们写信的读者当中就有不同的意见，何况所有的读者呢。俗话说“一人难称百人心”。岂可尽如人意，但求无愧于心，我们会尽量把光盘内容多充实一点，做出自己特色的。说起以前的掌机迷的老编辑，我也很想见见他们呢。不过也只有把现在的《掌机迷》办好，才有可能吸引他们回归，大家多多支持我们吧。

今天刚刚看了硬核的专题，感觉很不错，就是有点短……不过真的可以了，希望以后能多点这样的专题咯，要是能拉回那只死狸猫就更好了，PG加油！

（zf58741）

PG■这一期就有DSiware的专题。其实DSiware和PSPminis都已经具有一定的规模，以后我们可能会把这些小游戏像普通零售的卡带和光盘游戏那样对待，而不仅仅是以专题的形式偶尔出现了。

希望贵刊做一个玩家画廊，来展示大家的作品，好吗？就像老《掌机迷》一样。

（北京 房宽京）

PG■画廊是很多人都喜欢的栏目，只要大家投来的作品多了，画廊当然是可以恢复的，踊跃来稿吧。房同学也给我们寄来了他的作品。



众编：大家好啊！收到了X编的来信十分开心！不过是谁负责读编交流的呢！怎么说也得署名的吧！我猜是即将出现的翔武大哥吧（无责任猜测）！当然也有可能是弥可姐，硬核，平射炮，口袋，剑纹！嘻嘻！不管怎么说收到来信真的很高兴啊！不过有些问题还是得说一下，新PG还是存在掉页的现象（虽然比起以前不是那么严重），但是希望有所改进。还有一个问题请教一下，掌机迷的淘宝商店地址是…？最后再问一次翔武大哥真的要回来了吗，泪目！激动！期待ing!希望翔武大哥早日回归！

（mh饭）

PG■翔武要回归了吗？我没收到通知啊……你所说的杂志掉页问题我们也听到过有人反映，但只有一两起，很少。编辑部拿到的样刊里没有发现有掉页问题的，扯都扯不下来。所以像你拿到的那种问题杂志应该是比较少的。遇到这种情况你可以去购买杂志的报刊亭那里换，如果不方便，也可以跟我们编辑部联系，我们会安排更换。

Editor's Voice ~小编之页~

老Li

无

总有人纠结《NEW掌机迷》是不是山寨，是谁做的这些问题，还有人猜测卖给了个人等等。我们一直没解释，一是觉得没必要，应该把心思放在杂志质量上，因为质量不好，谁做的都一样不能长久。但最近电软那边发生了很大的变动，我觉得有必要说一说了。

首先，我们感谢次世代给的这个机会。去年年底得知掌机迷停刊，第一感觉是不相信，坚持这么多年不容易，为什么要停呢？和几个曾在那边工作过的朋友去找领导，得到的答案是销量问题。当我们提出能不能通过合作的方式继续做时（我们负责内容，次世代发行），领导说不会了，你们想做就做吧。得到许可应该高兴才对，但当天晚上回来，领导发来短信泼冷水。他们好心劝我们别做，说如今PG的销量不高，你们会赔得很惨等等。后来我们之所以敢做，主要是考虑几个人都有从业经验，成本利于控制一些，不像次世代公司大成本那么高。也正是如此，当我们第二次找那边的领导谈话时，这才正式同意让我们试试。对于有些人说的“掌机迷卖给了个人”，只说对了一半，确实是个人，但不是卖，因为他们怎么都不肯要钱。

关于山寨掌机迷的说法，首先我们不敢以正统自居，而大家也看到了新PG的内容变化很大。和老版比，说山寨也没错。老PG的内容自有优势，但不完全是我们现在这群人想做的。由于这几年在其他方面的从业经验，如今的编辑希望换换角度玩掌机玩游戏，所以在老PG的基础上进行改变，也许才有活下去的可能。而真正想通过杂志表达一些什么，或者说继续做掌机迷的动力，一是我们不想看着曾经喜欢的杂志就这么消失了。国内游戏杂志已经不多，我想每个人都不希望电子游戏杂志在国内成为历史。二是希望做一本国内特色的掌机杂志。

可现实不乐观，从最开始就感到每一期都可能是最后一期。有人说是网络冲击，或者是别的XXX原因，也许都对，但摆在眼前的事实却无法改变。近期那边发生的变动正是如此。这段时间由于接替出版发行等相关事宜和做E3展会内容，6月号杂志没能在原定的6月15日-20日之间上市，也就是说缺了一期。赶在7月初上市后，以后每期的上市时间也改为月初。在此对期待6月刊的读者朋友们表示歉意，同时希望以后我们每期都能在月初相见。

剑纹



我还以为本期我不用写心情了呢，结果……你看，这小字儿……还得写不少啊。便宜了PSP那小子，他不用写了。因为这点地方要是我俩分，只能放俩头像，多不合适。说下近况吧，最近在玩《怪物猎人3》，美版不要钱随便连，已经160多小时HR64了。这代内容少，160小时就基本打完了。现在没事去带带新人，和老美聊聊天，发现这成了我的乐趣……

口袋



这个月忙得要死，竟然还抽空去了一次世博会。没去之前一直认为根本没有去的必要，结果去了之后一下子就被征服了。真壮观啊，对于口袋这种喜欢新奇和美好事物的人来说，世博会是必去的场所——长这么大除了小时候去斯蒂芬主教座堂之外，这还是第一次觉得感动呢。

虽然只有短短的一个夜场，但我们的6人小组却快速逛了15个国家馆以及中国馆当中的30多个地区馆，总计盖章43个。印象最深刻的展馆是伊朗馆，这虽然没有周围的沙特馆那么热门，但里面的陈设让人感觉异国情调非常浓厚。伊朗就是古波斯，出产的手工毯，巴掌那么大一块也值5位数，看得口袋是眼花缭乱啊……另外说一句，伊朗馆里的波斯美女真是太漂亮了，大眼睛，毫无瑕疵的皮肤令人十分羡慕。还有个帅哥长得像极了波斯王子的男主角，他竟在那以美貌为资本兜售伊朗特产藏红花果仁冰激凌，还会讲不太流利的中文……口袋实在忍不住诱惑就买了一盒，虽然花了30大元，不过能跟帅哥说几句话也值了囧

其实很想去日本馆看看，但外面的队伍至少要排3小时，就只好放弃了……从5点一直逛到11点，中间完全没停过，出园的时候口袋真正体验了一把“腿肚子转筋”的感觉，也就是说——筋疲力尽？下次有机会一定要把日本和土耳其馆逛掉，嗯！

硬核



福无双至，祸不单行，也许是人们喜欢将不相干的祸事联系在一起放大来看，也许是一些倒霉的事情发生之后容易引起连串的反应。反正我在这一期杂志制作的前期阶段，度过了最倒霉的几个小时。问题和状况一个接一个的出现：

1、晚上下班回家打算给电脑重装系统，却发现电脑主板不支持IDE光驱启动；

2、只好选择硬盘安装系统，但之前没有这方面的经验，决定上网寻找教程，此时发现家里断网了；

3、等了将近一个小时，网络恢复，上网查到了方法，开始安装。装到一半家里停电了；（后来想了一下之前断网可能就是因为网管那停电了，我租住的那一片区域经常轮流停电。唯一值得庆幸的是停电期间PSP电量充足。）

4、来电后重新安装，装好系统后发现有一块硬盘的两个区电脑不认；

5、为了这块硬盘折腾了很久，最后只能决定先备份有用的数据，然后格式化。这一备份又是几个小时；

6、电脑的事情算是告一段落，一看窗外，天都亮了，凌晨5点多了；

7、赶紧睡吧，一把倒在床上，就听见我买的气垫床漏气的声音，一检查还好只是阀门松了。

最后大家不妨想像一下：本来就一肚子气，还困得要死，凌晨5点钟我站在床边给床打气……谁给我打打气啊。

文/剑纹

方生：神游DSi代理的故事

方生表面是北京地区神游公司的授权代理商，其实自己也做一些游戏机方面的零售，主要卖主机、原装配件和正版游戏。剑纹已经和他认识了3，4年，没事的时候，二人找个小饭店喝点啤酒，扯扯淡，过得好不自在。你别看方生外表彪悍，他也会为情所困，去年年底就因感情纠结差点挂了。今年年初病情基本康复的方生，据说要减肥，但最近剑纹看到他，并没感觉到瘦。也许又纠结了？剑纹最近找他，主要是把借来数月的神游DSi还了。正好这天赶上饭点儿，二人照例到小店吃饭，下面是当时的对话。

剑纹■：你们办公室里够热的啊，还是饭店凉快。最近生意可好？
方生■：你这是哪跟哪啊，办公室里热和生意好坏有啥关系……

剑纹■：办公室热，联想到生意火嘛。你这边零售和批发的生意都不错吧？
方生■：零售还那样，每天多少都能卖点吧。批发也算稳定，不过我主要搞神游DSi，你也知道，这主机在国内不好卖。所以不错肯定谈不上，勉强维持公司运转吧。

剑纹■：谦虚。我看你这的神机正版盘（神机指PS3）一摞一摞的，有上百张吧，开始做PS3正版盘这行业了？怎么回事？
方生■：是的，PS3正版盘的零售和交换已经做了一段时间了。我们从各种渠道回收PS3正版盘，有些来自普通玩家，有些是店家，然后做正版游戏交换。你可以拿正版游戏过来交换其他游戏，根据游戏的热门程度和当前价格做二手定价，只要花很少的钱，或者不花钱你就可以交换其他游戏。



方生公司的正版盘，神机和360游戏都有。

剑纹■：明白了。啥时候开始搞这块儿的？到你这买神机正版游戏的多吗？
方生■：就是今年1月，我刚开始做这方面生意。你不知道，当时特逗，我收了几十张二手PS3正版，转天——真的是第二天，网上就说PS3已经破解了，能玩D版游戏了，有网站真的放出了教程和照片。虽然是个假消息，但当时搞得虚惊一场。买盘的不算多，但回头客不少，有些人已经买了好多张了。

剑纹■：你RP不错，要是D版真的出了，你得赔个几千块钱吧？
方生■：肯定的，D版一出，正版就不值钱了。也不是不值钱，起码买正版的就少了很多，这些盘很可能砸在手里，很难处理掉。

剑纹■：拿盘过来交换的人多吗？
方生■：我这边换盘，按照计划是拿正版盘来交换其他正版游戏，基本是按照游戏的当前价格来交换，比如你拿热门大作《暴雨》来换老游戏《天剑》，就不用加钱；反过来就要加一些钱了。不过玩家现在还没有这个意识，基本都是觉得二手游戏已经够便宜，直接买走。换盘的人很少。

剑纹■：玩家们肯定不认这个方法，感觉国内玩家没有这个意识，不像国外发达国家正版游戏租赁行业那么成熟，就跟咱们租小说、以前租DVD影碟一样简单。
方生■：是的，目前买正版游戏的还算不少，但换游戏的很少。国内玩家基本对换盘存在不信任感。

剑纹■：没错。如果是我，也会犹豫是不是应该留着喜欢的正版游戏，或者担心换来的游戏会不会掉价，或者会想我拿正版盘换盘你们还加钱，太黑了，还不如自己想办法高价卖掉。

方生■：你说的没错，一般玩家都有这种想法，认为自己手里的盘能高价卖掉。其实不容易。

剑纹■：我觉得一般都会赔，很多玩正版的玩家不愿意等，都希望在游戏发售的第一时间玩到，就高价买正版，有些是提前几天预定。高价买来的游戏，以后卖掉不可能不赔钱吧。

方生■：对，买正版的玩家很多人喜欢在首发买游戏，比如《FF13》在后天发售，今天就有人开始想办法预定了。他一定要在后天首发拿到游戏，第一时间玩到。虽然玩家对游戏有爱，这种做法没错，但别忘了国内市场不正规，水货游戏到国内的价格不稳。游戏店老板第一手的拿货价可不是日本的标准价格，比如人家日本这游戏首发卖4800日元，合人民币360元。由于有运输和时间等问题，要在日本或美国首发的当天或第二天，在咱们国内拿到游戏就要很高的成本，比如代购、空运费用或者国际快递什么的，这张360元的游戏，第一时间到了国内游戏店老板手里的价格可能就是400元了。他要挣钱吧？卖你420元。对于热门大作，你不在乎贵60块钱，先玩到最高啊。热门大作买的人多，这个老板进了5张盘都卖掉了。这是不错的情况，一笔买卖挣100块钱。但是，如果下次他进了5张正版，有一张没有即时卖掉，结果一两周后价格回归正常——一般新游戏不超过半个月价格就正常了，这张压在手里的盘就只能按380元卖，这就赔了40元——相当于卖出两张盘挣到的钱。算下来这5张正版盘，卖4张挣了80元，压手里一张赔40元。实际才挣了40元。这其中还有其他开销和人工费用吧？有些游戏价格炒的厉害，或者首发进货比较多，这个老板压在手里没卖出去的盘很多，这可就要赔了。

剑纹■：后果是什么呢？老板不在首发时间进正版了？

方生■：不是，如果老板玩正版玩赔了，他得想别的办法挣回来。正版生意就这点不好，玩大了有很大的风险，玩小了不挣钱。但是赔的钱怎么能很安全的挣回来呢？可以从游戏主机和配件上做手脚啊！

剑纹■：是啊，原来危害都是相互的。咱不说神机了，我在做掌机杂志，正好问问你神游的事。

方生■：你找神游问啊，北京那两个人你不是也认识么？

剑纹■：还是那两个人？没换吗？记得上次我和他们吃饭还是07年好像。



去年年底在上海举办的神游DSi试玩发布会。

方生■：没换。你应该找他们问神游总部和任天堂的事。

剑纹■：算了吧。当年某人跟我透露了好多消息，什么神游要花几千万在全国开几十个旗舰店，任天堂加拿大老板秘密来神游，Wii即将通过审批上市……好像都是忽悠人，至今也没看到啥动静。

方生■：他们知道的也不多。我听说现在神游的老板是日本人了，行货Wii的审批快通过了，据说今年能上市……

剑纹■：神游Wii太纠结了，不说这个。DSi在国内卖得怎么样？

方生■：卖不动啊，比GBASP和DSL时代差远了。

剑纹■：销量咱后面再说，你当初是怎么想到代理神游的呢？

方生■：这话就长了，神游在国内有两个渠道：电玩店和商城。前者不多说，就是街头巷尾的游戏小店或者商城里的游戏摊位，一般真正玩游戏的玩家都是去这里买游戏机和周边配件。商城是另一个渠道，摆在大商城里的销售方式，比如华堂商场。当然就不是普通散摊位了。通常商城零售价比较高，去那里买东西的都比较有钱，一般也不在乎贵多少钱。我做的主要是电玩店渠道，比如中关村鼎好海龙这两个电子商场，每个里面都有很多游戏店铺和散摊，他们不少就是找我拿货。经历嘛，怎么说呢，和北京神游的人认识很多年了，谈妥了就做了。

剑纹■：听说想加盟得给钱？比如说，我现在想做批发渠道，神游能同意让我做吗？

方生■：不用给钱，不过现在想做也不行了。当然零售卖机器没问题。

剑纹■：你刚才说DSi卖得不行，怎么回事？神游DSi不是挺好的么，还带中文版《任天狗狗》。

方生■：主机好没用，确实卖不动，去年年底DSi的首发就无力，听说当时在上海首发一周，DSi在商城里只卖出几十台。全北京目前每个月卖1000来台，我估算了一下，这半年多时间全国也就卖了几万台，肯定不超过10万。以前



神游曾经发售的马里奥版DSL主机，只有中国有，而且据说只有北京有。

GBASP和DSL卖得比它多好几倍。

剑纹■：你这数据准确么……
方生■：不准确，因为神游方面也没有统计，即便有也不放出销量数据。这只是我根据我这边的出货量进行的估计。

剑纹■：你还没说DSi为什么卖得不好，价格贵？
方生■：价格是一方面。你想，神游DSi的首发价格是1200多，当时DSL价格是1000块钱。虽然比DSL贵200不算多，但很多人还是买DSL。因为当时日版美版DSi出了很久了，大家早就了解到DSi是怎么回事，跟DSL区别不大；而已经买了DSL的玩家，DSi对他们的吸引力很少，感觉买DSi没意义，DSi也没有什么专用游戏，人家就淡定地继续玩着DSL。据我发现，很多买DSi的人是没有DSL的，想玩DS了直接购买DSi。

剑纹■：对销量低的情况，神游方面怎么样？
方生■：神游无所谓，本来就不怎么重视国内市场。卖不动就卖不动，神游无所谓，任天堂好像也无所谓，人家在国外大卖就行了。而且就算不爽，又能怎么样？

剑纹■：不重视？何以见得？
方生■：说几个简单的例子，虽然神游DSi在国内发售了，但是发售后有什么零售的中文版游戏么？没有！买了主机玩什么？水货或者烧录卡啊！“神游创软”平台上提供下载的中文小游戏也少得可怜，增加速度更是慢的要命。虽然国内审批是一个原因，但任天堂的重视程度占主要地位。再比如DSi日版最近降价了，降了3000日元，DSi主机合人民币大概是1100块钱。神游DSi价格没变，至今没有听到任何反应。

剑纹■：是不是价格还没有跟进？再等等也许就降了？
方生■：不是，即便以后降价也是一种不重视的表现。你没看，水货的日版和美版DSi，甚至韩版都降到了1100元左右，神游DSi还是1200元，而且这还是我们电玩渠道的价格，商城里还卖1398元呢……为什么其他版本都能够跟着降价，就行货保持高价格呢？咱们收入不能跟发达国家比，价格反而比他们贵。

剑纹■：嗯，以前听北京神游的人说过和你类似的说法，本来国内电子游戏市场就不规范，大概任天堂也没什么办法，只能持观望的态度。对了，DSi有翻新机么？
方生■：DSi水货有翻新机，神游DSi没听说过。不过DSi还好，翻新情况没那么严重。DSL就不一样了，现在DSL基本都是翻新机。收机器的话可能就几十到100块钱一个，然后自己来翻新，包括外壳那些东西加起来大概就300多元。卖600-700块钱，然后加上配件又是高仿和假货，暴力程度可想而知。

剑纹■：我知道PSP基本都是翻新机，DSL也不乐观啊。
方生■：你才知道啊，6月SONY到村里打击假配件，就是高仿周边，包括色差线、耳机、包包那些东西，抓住了抄走并罚钱。当时卖这些的店家把货都收起来了，等风声过了继续偷偷卖。现在哪个店不卖假货啊，把高仿冒充真品卖，这才能挣钱。

剑纹■：游戏店不好干啊。
方生■：肯定的，而且感觉越来越差，没有好转的迹象。每年都有大量新店开张，也有大量店铺关门。

剑纹■：你觉得是怎么造成的呢？
方生■：我感觉还是市场规范问题，基本都没行货，神游有DSi，但没有行货配件——配件都不能审批做行货啊！大量游戏店为了盈利，用假货冒充水货，或者卖翻新机谋取暴利，而且游戏店从业的门槛低，结果玩家总是上当，人家慢慢发现真相，就不来你家了。这属于一种恶性循环，不规范就不能良性发展。

剑纹■：真夸张，照你这么说国内电子游戏销售行业就快死了啊……那你还做这生意？干脆投个几百万，跟我们做杂志吧，哈哈。
方生■：哈哈，你以为我不了解游戏杂志啊，比电子游戏销售行业也好不了多少，都在插管维持吧。

剑纹■：能维持着就不错，一起等起死回生吧。
方生■：嗯，同等吧。



租机、二手、小天堂（2）
——香港地下游戏史

上回提到的租带、租机其实都是不合法的，不过由于影带影碟的租贷服务古已有之，所以我们也不觉得有什么问题，甚至觉得不能租倒有点过分。但这次说的是很明显的犯法行为，也就是曾经在香港风行一时的Game Doctor。

免责声明

本文谈到的只是曾经出现在香港游戏界的一些历史，本刊（本文原载自GameWatch）笔者以及笔者所属网站（Format-ACG）绝非提倡盗版游戏，而是一贯坚持反盗版的立场，如各位读者使用上述的产品，本刊、本人以及本人所属的网站一概不付任何责任。不过话说回来，现在还可以找到一台Doctor也不是易事，那玩意儿已经可以放进游戏博物馆了……

一切由红白磁盘驱动器开始

虽然红白机年代已经有盗版，也就是日语的海贼版游戏出现，不过由于当年的ROM不便宜，绝对无法大量生产，质量也差，而且利润也不高。对于玩游戏越快越好的玩家来说，根本等不及这些海贼卡带的推出。同样地，对任天堂来说，ROM卡带不但贵，容量也少，所以他们试着推出另一种游戏装载媒体，也就是游戏机史上第一台可写入的存载媒体磁盘驱动器。

正如任天堂的一贯作风，即使推出磁盘驱动器也不是那时主流的五寸1.2M软盘，而是容量小到只有112K的2.5寸小磁盘。虽然容量很少，但这种磁盘较5寸磁盘，以及那时仍很贵的3.5寸1.4M碟要便宜得多，而且那时的游戏仍是32K或者64K，所以112K其实已经够用了。重要是，不但可以将纪录直接写在磁盘上，而且可以简单的拷贝，因此任天堂推出一些拷贝机让客人可以自行付钱拷贝游戏。

不过来到香港，磁盘这种可拷贝特性自然就成了海贼的最大优点。虽然任天堂也加入了小小的防破解系统，就是在磁盘驱动器加入一个打着Nintendo字样的印模，而正版磁盘则有同一字样的坑位，只有正版的磁盘才可以配合使用。问题是这种小动作太简单，海贼碟只要保留一个空坑位就可以了，甚至用改机方式（改机者，即使用各种技术手段让一些不合法的软件在游戏机上使用，而不是将PS3改成超级计算机，相信各位比笔者更清楚吧）将这个功能废掉。以后任天堂推出了改良型的磁盘驱动器，但在中港台的改机高手眼中，还是两三下就破解了（杰特：套笔者一句老话“世上无破不了的保护，只有不值得破的保护”），因此大量的海贼磁盘便出现了。

任天堂发现磁盘在这方面的问题，加上磁盘本身又有保存期短、容易坏等几十种原因，所以虽然也有不少名作出现，如恶魔城、萨尔达等，但之后就没用了。但中港台的海贼们却没有放弃这台磁盘驱动器，并开发出影响海贼界深远的革命性产品——Game Doctor。

由convertor到doctor

所谓Doctor者，最初的名字其实叫做Game Convertor，顾名思义就是游戏转换器，即将本来的卡带游戏转成碟磁版来玩。由于早年的游戏很多都是32K和64K容量，所以单以磁盘驱动器的内存容量就够应付了。随着卡带容量越来越大，Game Doctor正式登场了。当时的设定其实是一大旧东西插在红白机上，上面有个槽再接磁盘驱动器，如果想玩卡带的话，只要拔走磁盘驱动器的连接组件，就可以直接将卡带插在Doctor上玩，而且随着卡带容量的增加，Doctor的容量也跟着加大，直到任白机末期的4mbit Doctor为止（512K）。不过由于红白机后期有不少游戏的容量是大于4M的，所以经常出现游戏变成磁盘版后会少了一些内容，像DQ4没有ED，又或者动作游戏少了几关，甚至街霸饿狼都斩了四天王……虽然后来推出了这些大游戏都能完美玩到的6mbit和6mbit+ Doctor，但那时已经进入超任时代，这两件产品玩过的人并不多。

进入超任时代，任天堂继续统治着游戏界，所以虽然其他主机也有类似的产品，甚至出现Muti-Doctor这类Doctor多主机对应的产品，但实际上买来还是只给超任用的超任Doctor。虽然超任已经没有了磁盘驱动器，但由于时代进步，3.5寸磁盘驱动器已经比较便宜，所以超任Doctor其实是连磁盘驱动器一起推出的，同样也有一个卡带槽让玩家不用拔下Doctor就可以直接玩卡带。当这个出到第三代时，甚至加入了ram槽让玩家自行扩充ram，容量最大可以到32mbit，也就是4M，以当年的超任游戏来说，差不多能玩所有的游戏了；而往后也推出了第四代和第六代（第五代因为过大而不能推出市场，变成黑历史之一，估计只有一些研究这段历史的朋友还会记得），甚至连之后提到的DSP游戏都能玩呢！

慢动作！无限复活！

当年超任Doctor最为玩家们津津乐道的是一个在黄金时段播放的电视广告，也就是如今25五岁以上的玩家或许还记得的宣传口号——“慢动作！无限复活！”。想想现在的X4也不敢这么明目张胆在电视的黄金时段卖广告，就知道当年的Doctor有多强了。

所谓慢动作者，其实就是系统强制将程序拖慢，于是动作白痴也可以玩得好。无限复活就是让玩家在任何地点存盘，一但死了就重新玩，玩到过关为止。如果还不行就使用一种叫作“槌仔”的改游戏程序改Save升级，总之一定有办法让你玩通游戏。Doctor的这个“招牌”功能也引申出各种不同的玩法，有玩家玩赛马游戏或者有神经衰弱游戏时，先存一次档看结果然后Load纪录，这就保证百份百中彩票以及神经衰弱全部命中了。

（杰特：笔者还有另一种玩法，各位都知道特鲁尼克大冒险的特色是一死所有钱和武器都会失去吧？笔者使用了存档这一招，每进一层先存盘到磁盘之中，一但死了就将磁盘的纪录拿出来再玩，这样就保证可以走到三十层了。对于这类其实满靠运气的游戏来说，这一招实在很方便，不然还不知哪一天才能打到最底层呢！）

买马里奥赛车带玩马里奥赛车碟？

Doctor虽好，亦非万能，即使可以加大容量来玩更大容量的游戏，但也有些游戏是玩不到的，也就是DSP芯片的游戏了。如果各位没什么印象的话，超任的《马里奥赛车》大家总知道吧？由于马里奥赛车需要上下各一画面来比赛，即使超任的能力够强，但仍不能应付，所以任天堂便在卡带中加入了一颗辅助DSP芯片来处理画面，因此这个游戏Doctor就不能玩了。

如果只有一个游戏还没什么问题，大不了不玩，但是后来越来越多的游戏采用这种方法来提升画面，所以Doctor的开发者便将早期“开机带”，即插一个卡带来玩磁盘游戏的做法拿出来，玩家需要买一盒有DSP芯片的卡带，然后在玩这类游戏时插上去，这样就可以用到DSP功能了。因为这种插开机带的做法，便出现一个笑话：一盒相当残破的游戏带，玩家也许从来没玩过！甚至出现“买马里奥赛车带玩马里奥赛车碟”的怪现像出现。后期的另一个游戏《魔装机神》由于加入了硬盘防拷，所以无法拷贝到磁碟，不过由于那时已经是超任末期，所以像《魔装机神》《天外魔境Zero》这类附加芯片游戏就没有人费心去破解了。

另外，其实GB也有类似的产品出现，不过由于价钱贵到发神经，根本不是一般人可以玩得起的，所以知道的人并不多。直到GBA时代的烧录卡才开始了另一个热潮，不过那已经接近现代，所以还是到此打住吧。

换碟换死人啊！

由于游戏越来越大，在光驱仍未能人手一部（更别提CD-R了）的年代，磁盘便是唯一的媒体。不知道是技术问题还是其他因素，明明32Mb的游戏只是4MB，三张3.5寸磁盘就已经足够了，但偏偏要用上七八张磁盘，结果每次玩游戏都要花很多时间换碟来读。如果换了第二个游戏的话，又要重新读碟，因此那时如果不想换碟那么麻烦，就非得先将一个游戏全部通关才换另一个游戏玩，其实是很不方便的。更别提每一家拷碟店的拷碟名单都不同，如果不详细看名单，靠编号随时会有拷错的麻烦。

说到换碟也就有拷碟服务了，当然有现成的拷好再卖。如果是大容量游戏，那一堆碟加起来像一块砖头。也有玩家自已买磁盘来拷贝，毕竟自已买的磁盘质量好，可以多拷几次嘛！而那时拷碟是以M计的，这也有道理，因为八十年代末期的ＣＤ机其实只是一倍速，如果游戏大，拷贝到磁盘是很费时间的。说到这里要展开一下说说计算机游戏，比起用Doctor玩游戏，计算机游戏玩起来比较麻烦，一是当年用DOS来玩游戏，单是要在先天不足的640K限制中设定一个用来玩游戏的环境已经是不容易的工作（当年笔者在94年买第一部计算机时，第一件事就是用了一整晚来写一个muti-boot config来玩日文游戏！和今天想玩就玩简直两个世界），而且压缩程序又不见得一定用zip，也有用img（光盘镜像文件，今天的MAC仍在用）或者其他古灵精怪的格式，如果是玩日文游戏更要用DOS-V磁盘开机，又或者像笔者般将DOS-V整合在MS-DOS之中。

另一个问题是换碟，由于有光盘的人很少，一般硬盘也不过640M（笔者第一部计算机的硬盘大小），所以差不多所有游戏都是用磁盘来放。不过如果拷碟的店也用磁盘的话就太慢了，所以除了将所有游戏先拷贝到硬盘，再拷给客人的做法之外，也有将游戏先烧到光盘，待客人来时才从光盘拷到磁盘上，而这也是日后红极一时的大补碟的开始。回到换碟，当年的游戏如果有十多二十M以上的话，换起碟来就是个大工程，想想Windows 3.1有11只碟呀！安装起来是大工程，游戏更不用说，像《仙剑奇侠传》等随便都有十几二十张碟，《DOOM》也要好几张碟，真是换到手软。

这种现象直到Windows 98，越来越多的游戏改用纯光盘来存放，玩家才不用像呆子一样不停的换碟，而光盘存放起来也方便得多。不过由于光盘已经比较接近现在，所以PS早年那种近乎不设防的玩海贼现象就暂且打住不说了。反正各位也应该很清楚才是，像将PS打开来玩海贼的奇闻异事......

文/杰特

（未完待续）

战胜拖延（据说比什么励志书靠谱多了）

上大学以后，我开始有了拖延的毛病。立下目标无数，却时常动力奇缺，常常在网上浏览着各色的小说和帖子，或是玩很无聊的弱智在线小游戏，却不愿碰专业书本或文献一下，甚至哪怕deadline就在几天之后，只有在deadline之前一点点时间才会因紧迫感而开始着手学习任务。这样下来，学业上总体来说算是马马虎虎，但却离自己的理想越来越远。总之，就是无法完全地上进，又不愿彻底地堕落。

拖延的基础，实际上是对自身很高甚至不切实际的期望。如果说完成任务是走过一块一人宽、十米长的厚木板，那么当它放在地面上时，几乎人人都可以轻松地走过。但对结果的高期望则像是将这块木板架到了两座高楼间十层楼高的地方，于是我们会害怕掉下去，即害怕失败或害怕成功（比如我有时偷偷希望实验不要成功，这样我就可以不用面对之后更大强度的后续实验，其实是害怕失败的一种变体），于是我们甚至不敢向前迈上一步。而deadline则是身后的一团火，当它离我们足够近时，害怕被烧着的恐惧感战胜了对掉下去的恐惧感，于是我们一下子冲了过去，在deadline前赶完了任务。尽管质量很难说。

更可怕的是，很多拖延的人（包括我自己）甚至很享受那种deadline过后突然一下放松的感觉，而且拖延的结果有时反而挺好（比如我本科时写实验报告，如果我拖到最后，我往往可能因为能够和其他人讨论并参考其他人的观点而比我独自先完成的要更全面更好）。这种时候，我会在心里表扬自己很有“效率”。同时，长期这样下来，尽管我不愿承认，但我潜意识里确实觉得自己如果花了很多时间成绩却平平，会是一件非常丢脸的事情。于是这一切的一切，都再次强化了拖延——即使结果不好，我也可以说，那是因为我没尽全力，如果我真正努力，结果肯定会很好的（心理学上的高自尊人格）。

但我们不能永远靠放火来逼自己走过木板，那样的话，总会有烧着自己的一天；而且，那种压抑的焦虑感和对自己不满意的感觉也并不令人愉快。因此，最好的办法是将木板的高度降低——不要对自己的结果（比如分数）太高的要求，认真完成就好。由于我们的天资和其它能力的限制，也许即使我们竭尽全力也无法像某些出众人物一样做得那么好；但不管怎么样，绝大多数情况下，尽力的结果都会比我们不去努力要来得好得多，不是吗？

对此，在豆瓣的某个帖子里有一个非常有趣的方法。作者将一篇论文拖了几个月之久都不愿开写，她的心理师让她不要管好坏，以她可以写出的最差的论文为目标写一篇出来作为试验。作者照做了，然后惊讶地发现她写出来的“最差”的文章竟然挺让自己满意的，感觉稍做修改就可以交给导师过目了。当然，有时写出来的初稿和论文要求还是有差距的，比如要求12页但初稿只有5页。这种情况下作者就用了心理师教她的另一个方法：每次工作一个小时，目标是让论文多一页，同样以“最差”为目标。这个方法实际就是大大降低了拖延者做事的心理成本和负担，相当于把“木板”放到了“地面”上。不妨一试。

人的完美倾向，严重点就是完美主义，在拖延中也起了很大作用。当我想起幼时的远大理想并希望为之努力时，我只要想起我的同学中无处不在的“牛人”，便会觉得自己已经浪费了太多时间；而且别人现在不仅比我强得多，更因为他自身的优势而占有了比我更好的资源，所以我现在即使努力估计也赶不上他了，更别提什么远大的理想了，于是就又开始了拖延。

事实上，这就像是一场马拉松，你在开始因为种种原因落后于别人不少，于是你就开始纠结自己到底有没有跑下去的必要，却不努力去跑，于是被拉得更远。这时，你望着遥远的终点，感到很绝望，都不想跑下去了。这时，如果你不去看不去想重点，也不去想别人，只看着自己的脚下跑——“管它呢，我先跑过这个小土丘再说。”就这样一个小目标一个小目标地跑，最终你一定会跑到终点线。那时你也许会发现，你并不是最慢的，甚至是很不错的。所以，专注于你努力的过程而非最后的结果，为你认真学习了一个下午或认真做了一个实验而不是最后考试的那个A或一个漂亮的实验结果而表扬自己，你会发现完成工作其实不怎么难。

另外，专注于当下对拖延者来说也是很需要注意的一个地方。这里说的专注于当下，不是指专注于你现在脑子里的想法和情绪，而是专注于你现在在做的或选择要做的事情。其实，很多拖延的人恰恰就是太过关注自己一时的情绪，比如觉得自己不开心了，得放松一下，上上网……然后就开始了拖延。其实从心理学角度来说，过于关注自己一时的情绪是不懂得推迟满足感的一种表现，就像小孩子想要一个玩具就非要马上得到不可一样，这样的做法会大大削弱一个人的自制力。而且，心理学实验表明，满足自己一时的情绪需求并非最佳策略，从长期角度上来讲，它会降低一个人的自我满足感和幸福感而非增加，想想因为玩乐休闲而拖延了工作后自己的负罪感和焦虑感就知道了。

在这个方面，我个人认为森田疗法的理念是很适用的。具体而言，就是不去理会那些打搅你的情绪波动（比如对自己说：“你要郁闷就郁闷吧，不管你了。”然后就不理会了），顺其自然，专心做你要做的事情。就像一颗小石子投入湖中，会泛起一圈圈涟漪，你若不理，湖面最终会自己平静下来；倘若你过于注意那颗小石子，试图把它捞出来，反而会激起更大的波澜，使湖面无法平静。豆瓣那个帖子的作者提供了一个方法，我觉得也是很有用的：把你当时因为一时情绪想要做的事情（比如上网、玩游戏、看电影、看小说等等）记下来，告诉自己等你做完工作就去做那些事情，然后就专心工作，等到工作结束再去

做记下的事情。

此外，不要为未来过度操心也是专注当下的一个方面。这点很容易理解，我就不在此赘言了。

同时，对于已经发生的不愉快的事情，或是对自己过去行为的不满，面对和接受好了，不必逃避。但面对和接受不是放任自流，而是不再沉浸于自责、痛苦等负面情绪中，客观地更好地理解当下的状况，进而为以后做打算。这一点可以和前文提到的“马拉松”的例子联系起来，只有真正面对和接受了你落后于别人的事实，你才不会为“我想得第一可是却落后别人那么多”之类的想法而纠结，进而才能以现实为基础，踏踏实实地努力去跑。

另外，在看书的时候（当然也有其它时候），很多人都常有“刚才看了好几页却不知道讲了些什么”的“不自主飞翔”的神游体验。对此，养成发现新事物的习惯，像初生的婴儿一样去看世界，是很有好处的。无论在什么环境中，时刻注意那些熟悉的东西有什么变化，比如看书，就可以注意想想这书里讲的和我以前知道的有什么不同又有什么联系、有什么很有意思的地方等等，慢慢地，就能做到专注于当下而不至于迷失。

战胜拖延，追根究底，还是要改变自己的思维方式。这并不容易，但不是不可能。改变思维方式，尤其是改变潜意识，最重要的是要改变自我对话的方式。下面是一些自我对话的tips（括号里是要丢弃的自我对话方式）：

1．我选择/我想要……（vs．我必须/我一定得……）

2．这个任务我可以每次做一小步 （vs．这个任务太大了）

3．我今天要开始做……（vs．我今天必须完成……）

4．我也可以是平凡人（vs．我必须完美/出类拔萃）

5．我一定要休息娱乐/休息娱乐是正常生活的一部分（vs．我没空休息娱乐/休息娱乐就是偷懒）

我想大多数有拖延情况的人也许都还没到严重成“症”的地步，但也或多或少地被它影响了生活，影响了对心中理想的追寻。克服一个问题并不简单，需要自己给自己更多的支持与鼓励，期间也许会有许多的反复，但只要我们的大方向是好的，我们就该肯定自己。

“认识到眼前残酷 （这个词程度太深，但我想不出换什么好）的现实，同时又看到未来的光明与希望。”这是我一直很欣赏的对生活的态度。

谨以此文共勉。（文/佚名）

偷菜悟出的哲理

多一个朋友多一条路。生活和偷菜一样，需要大家互通有无，互相帮助。所以没事的时候，帮帮别人除除草，多结识几个好朋友，很重要。

努力总会有收获。只要花了心思和时间，金币会有的，经验值也会有的，其实你的努力，上帝看得见，不过现实回报你，往往需要耐心等待。

困难是一笔宝贵的财富。没有人给你使坏，放虫放草，怎么能看出来谁帮你，怎么能增加经验值呢？所以不要惧怕人生的苦难，它会让你成长得更快。

机遇在不断地找寻中。没事的时候随便逛逛，也会偷着不少菜的。要学会接触新鲜知识，接触新朋友，也许你的命运转机就在不经意间。

千万别和有背景的人计较，人家种白菜也比你厉害，为啥？人家有基础。好好过自己的日子，永远记得别人有背景，你就得有背影，埋头苦干才是硬道理。

凡事预则立，不预则废。在偷菜工作中，制定准确的行动方案，做好合理的时间安排，分秒不差，严格落实，是取得成功的关键要素。这个道理适合任何事情。

不劳而获是每个人心中孜孜不倦的追求。如果没有游戏规则，偷菜也就没了意思。合理的制度是必然的，合理的方法也是重要的，不要天真地认为世界很和谐，没有人有义务对你做什么，要自己用心去争取。

人是一种趋利动物。就像你会为挖出的奖励种子窃喜一样，学着和别人分享你的东西，你会收获友情，学着不被小利益诱惑，你会活得坦然洒脱，这样的人生会很美满。

有得有失是人生的一种常态。你没有办法永远既不被狗咬，又能偷上菜。学着用辩证的思维看待你的生活，不会圆满但要把握住最重要的。

只要有梦想，一切皆有可能。偷菜改变了多少人睡懒觉的习惯，我们找借口，大多数时候是因为我们不愿意，给自己一个梦想你就会创造奇迹。

方向不对，努力白费。未必撒下昂贵的种子就一定能赚更多的钱，被盗时种贵菜的损失肯定会更多。一定要知道自己最想要的是什么，然后努力争取。

时间意识很重要。只要慢半拍，菜就会被别人拿走。为了人生不留遗憾，有些事情，千万不要犹豫，值得做的事情要趁早下手。

做个含金量高的人，虽然种菜得靠白菜起家，可是人们更喜欢值钱的金桔。要想混得好，就得价值高，要想价值高，就得多用心，要努力做行业的精英。

自己的路自己走，在利益面前，任何人都可能成为对你背后下手的贼，那种以“友情”为名义的化肥，是最不讲友情的东西。

学会执着你的执着，坚持你的坚持，走自己认定的路，做最好的自己。

（文：白国宏）

高考0分作文三篇（1）：

站在历史天空下的幻想——高考感怀七十二韵

西子泛舟范蠡老，三千越甲虎狼师。沧桑变幻慨国是，东方又晓唱雄鸡。

回首清末乱象出，辱国从来未如此。金瓯残缺山河破，春花秋月无人题。

岂道正义世间无，善恶有报天自知。梅自高洁玉自白，列强吞象可笑痴。

春风离离原上草，春雨新燕啄春泥。绿野千里奔烈马，何惧风霜严相逼。

十月革命将民教，五四运动火种育。佞臣身与名俱臭，马列主义救危局。

镰刀斧头天铸就，山城重庆谈统一。可笑蒋家王朝蠢，技穷犹自效黔驴。

通电下野金蝉脱，遗憾宝岛还分离。我党改革能务实，中华雄起立国际。

国不再锁关不闭，财源滚滚进我门。世界遍布中国造，更能收购美国车。

打黑风暴除公害，惩治贪官蛀虫死。持续发展讲科学，低碳经济对路子。

美帝面前严说不，分清大非与大是。百度娘的情敌不是好东东，党的政策亚克西。

玉成宝璧靠心琢，修成金刚不怕磨。尔有反华心肠诡，我有锦囊万条计。

金融危机毫不乱，借风借力把帆扯。岂怕台独丧家狗，分裂分子空放屁。

春风十里如画卷，台湾同胞游故里。感怀和谐无限意，停车杏林有所思。

早闻大陆多礼让，和睦不分我和你。今见桑梓确如报，游子心头喜上喜。

镜头芳菲随心拍，怎比安居歇鞍马。机遇在手岂能溜，叶落归根是所须。

良辰美景碧云天，台胞定居桑梓下。中华自古家为大，四海归一龙脉吉。

三通惠政春意到，自此骨肉不两处。七夕挽手渡银河，中秋同乐烹紫蟹。

正邪相生自古有，台独妖风又如何。纵使小丑挟民意，台胞岂能忘大义。

圣人展目细查考，权衡天下剑小试。内政外交藏玄机，霸权不敢觑神器。

当年甲午腕空扼，马关割台秋肃杀。今朝三军各逞能，龙腾虎跃彰国力。

社稷利器数二炮，领先战鹰早研制。北斗导航定目标，百步穿杨神箭准。

航天产业振群科，神舟巡天大鹏举。俯瞰九州景无遗，澄清玉宇扫邪毒。

宝岛丰饶世间无，岂容肖小暗窥视。机遇当前须奋进，落后挨打休停步。

勿忘日寇九一八，窃我东北折我股。倭鬼再敢犯海疆，钓鱼岛上定鞭尸。

勿忘北约谋东扩，美帝处处耍阴招。炸我使馆兽行暴，欲吞全球毒牙利。

美日合围无复加，我自一笑鼎三分。拔剑扬眉闻鸡舞，激浊扬清除时弊。

泰山压顶合掌推，冲破岛链大道出。横扫蚍蜉众蝼蚁，振兴华夏我民族。

中华当兴信无误，两岸同是汉家人。台湾好比一游子，琉球诸屿是群弟。

当年闻氏一多老，泣血作墨歌七子。港澳已归算当今，跨越海峡应指日。

讨贼檄文丹心写，重整乾坤续史诗。贼子分裂犹可骂，阿扁之流不如猪。

壮士手提屠龙刀，誓收台海成一快。众心好似长江水，澎湃激荡沸腾热。

乱弹穿空大作为，惊涛拍岸为人民。万里红霞五星出，台独溃败丧元气。

手拈飞蛾银灯剔，笑尔也敢生反骨。外衣烧尽马甲扒，不过螳臂一泼皮。

青龙刀下将汝斩，尔曹尸身垫马蹄。席卷千军城寨拔，定擒余孽与爪牙。

英雄上山惯擒虎，豪杰为国乐捐躯。美帝若敢阻统一，管叫白宫大地震。

美日虾兵和蟹将，中华航母秒杀汝。宝岛回归礼花爆，漫天牡丹与金菊！

后记：

幻想推动现实，幻想照亮生命，我中华民族即使于危难之际，也不曾失去对大同社会美好生活之幻想，多少仁人志士为此流血牺牲！历史证明，非我党不能救中国。现实证明，非我党不能领导中国。幻想未来，亦非我党不能完成统一台湾，复兴中华之大业！

今日之诗句，实乃出乎本生一片爱党爱国之心!至于每句末字又连缀成四言小诗，实巧合耳。望老师怀容人之雅量，展伯乐之慧眼，参照周海洋兄《站在黄花岗门口》打分之先例，给予满分为盼！

高考0分作文三篇（2）：

仰望星空和脚踏实地

仰望星空，我数着星星，一颗，两颗，三颗，四颗，五颗，六颗，七颗，八颗，九颗，十颗，十一颗，十二颗，十三颗，十四颗，十五颗，十六颗，十七颗，十八颗，十九颗，二十颗，二十一颗，二十二颗，二十三颗，二十四颗，二十五颗，二十六颗，二十七颗，二十八颗，二十九颗，三十颗，三十一颗，三十二颗，三十三颗，三十四颗，三十五颗，三十六颗，三十七颗，三十八颗，三十九颗，四十颗，四十一颗，四十二颗，四十三颗，四十四颗，四十五颗，四十六颗，四十七颗，四十八颗，四十九颗，五十颗，五十一颗，五十二颗，五十三颗，五十四颗，五十五颗，五十六颗，五十七颗，五十八颗，五十九颗，六十颗，六十一颗，六十二颗，六十三颗，六十四颗，六十五颗，六十六颗，六十七颗，六十八颗，六十九颗，七十颗，七十一颗，七十二颗，七十三颗，七十四颗，七十五颗，七十六颗，七十七颗，七十八颗，七十九颗，八十颗，八十一颗，八十二颗，八十三颗，八十四颗，八十五颗，八十六颗，八十七颗，八十八颗，八十九

颗，九十颗，九十一颗，九十二颗，九十三颗，九十四颗，九十五颗，九十六颗，九十七颗，九十八颗，九十九颗，一百颗，一百零一颗，一百零二颗，一百零三颗，一百零四颗，一百零五颗，一百零六颗，一百零七颗，一百零八颗 正凑够一百零八将，忽然狂风大作，沙尘暴居然在夜间来临。

此时此刻，我脚虽踏着实地，还是眩晕，就像是汶川地震、智利地震、台湾地震、日本地震、玉树地震、山西地震 大地在颤抖，在沉陷，我无法脚踏实地了，我要飞到到诺亚方舟那里去，可是我发现诺亚方舟有好多门啊，艳照门、日记门、厕所门、兽兽门、技校门、富士康跳楼门、诈捐门、风姐们、破处门等五花八门，唯独没有我走的门，连个高考的独木桥都不给我留，看来我只有去富士康打工了。

高考0分作文三篇（3）：
我身边的，点，线，面，立体

你好，出题大湿们，事实上，我要夸您们一句——这个命题作文是一道很莫名其妙的题目。这是非常适合高考考生的。

因为这样的题目那些高中生可以从哥白尼扯到哥伦布，从爱迪生谈到史铁生，从杜甫聊到杜牧，从孔子搞到孟子，再从老子捣到孙子，最后可以把公孙大娘，龟孙大叔都撤出来……

一个点构成一条斑马线，一条斑马线延伸出公路，公路上行驶着一辆车，正在玩改装漂移，斑马线外，一个生命缓缓前行，几秒钟后，“欺实马”停下，生命凋亡，刚刚好，是的，刚刚好。

交管局这个点做伪证，司法这条线做错判，政府这个平面做帮凶，社会这个立体左上角愤懑不平，大部分麻木不仁。

这就是点，线，面，立体。

难道李白，杜甫，爱迪生，居里夫人会比这样鲜活的例子更有说服力？当然，高考作文全然不是如此的，它培养了学生的奴性，他们的思维是禁锢的，他们的视野是狭隘的，他们的想法是肤浅的，他们的作文是做给高考阅卷场老师看的。

作文是否让学生学会说谎，这个话题在前段时间被热议。听到一种很愤怒的声音，完全贬低作文，说作文一无是处。

不过，家长们普遍认为说真话是一种非常可怕的行为。

这个时代需要的就是巧言令色，口蜜腹剑，说真话意味着不能左右逢源。造成这样的根源不是作文，是教育制度本身（这个教育制度根本不是制度，是北京中心那帮人的所费心思成果），它是社会生存基础必需品。

作文并不是一无是处的东西，只要它不实行标准化，在学生表达自己真实感受，讲真话的情况下依然可以得高分，那作文就是一件好事。

文章是自己思想的载体，可我们的作文不是载体，是裸体。

赤裸裸的阿谀奉承，讨好这个制度，它怎样发挥自己的长处呢。

男生有一个长处尚且可以填补女生的一个漏洞，可当今作文完全一塌糊涂，一无是处。

作文其实可以做的很好，因为当学生把你想要表达的全写在作文时，老师可以直观感受自己学生的心态，状况。当然，这不符合中国国情。

这个时代的大多数老师也是龌龊的，他们很少关怀自己的学生。当社会把你们描述成园丁，蜡烛时你们是该觉得是可耻的。

从不对自己的学生讲价值观，人生观，整天抱着一本书念。教语文就让你分析语句，教历史就让你死背硬记，教政治就让你教条规矩。

作为老师，整天对自己的学生讲谎话，学生讲谎话错被你们惩罚；作为学校，整天对自己的学生讲不要攀比，自己成天惦记什么时候升为市重点，省重点，作为国家，整天都教育经费GDP4%，却从未做到。

有这样的逻辑吗？

有，当然有，这叫中国逻辑。

看到那些高考的朋友终于可以离开学校，来大学做点喜欢做的事情我实在太高兴了。

不过，我只是单方面替高中生高兴，谁知道他们是不是被神经病被大傻B被完全洗脑了呢？再说高中完了还有大学呢，谁能保证在大学里思想不再禁锢。要真是那样，现在大学生就业就不是难题了。

当然我不是专指大多数高中老师和全部的领导是神经病和大傻B。

因为我们一进学校就已被奴化，所以我这里所指的神经病和大傻B是托儿所，幼儿园，小学，中学，还有大学的大多数老师和全部领导。

大学生就业的难题，恰恰就是政府掌权者的好题。

因为，作为国家希望的大学生愚蠢到找不到一个工作。这是对掌权者，及权二代和权子权孙最好的福音。

制度是一个点，老师是一条线，学校是一个面，社会是一个立体。本来点，线，面，立体的逻辑却前后倒置，变为立体决定面，线，点。

我们的学生永远处于弱势，出现识字的文盲是理所当然的。

我们的老师也处于弱势，相信他们也想说真话，但在生活压力下，各种规章下只能选择沉默。不在沉默中衰变就在沉默中胎变。

他们本可以成为天之骄子，你们却活生生把他们培养成天之孙子，在你们退休时，难道不会后悔做出如此愚蠢的事吗？

老一辈的代课老师被“清退”，这是教育的悲剧，是整个教育界整个社会的缩影。

当我们面对自己无能无力，却清醒时，更应该发出一种声音，这种声音虽然微小，但水滴石穿，细流成江海，总会有那么一天，点汇聚成线，线累积成面，面终能形成立体。让教育让政府让国家学会反省学会诚实学会奉献。

这才是我们身边真正的点，线，面，立体。

月薪一万的乞丐给我上了一课

有一天，我拎着刚买的levi's从茂业出来，站在门口等一个朋友。一个职业乞丐发现了我，非常专业的、径直的停在我面前。这一停，于是就有了后面这个让我深感震撼的故事，就像上了一堂生动的市场调查案例课。为了忠实于这个乞丐的原意，我凭记忆尽量重复他原来的话。

"先生……行行好，给点吧。"我一时无聊便在口袋里找出一个硬币扔给他并同他攀谈起来。

乞丐很健谈。"……我只在华强北一带乞讨，你知道吗？我一扫眼就见到你，在茂业买levi's，一定舍得花钱……""哦?你懂的蛮多嘛!"我很惊讶。"做乞丐，也要用科学的方法。"他说。

我一愣，饶有兴趣地问"什么科学的方法?""你看看我和其他乞丐有什么不同的地方先?"我仔细打量他，头发很乱、衣服很破、手很瘦，但都不脏。他打断我的思考，说："人们对乞丐都很反感，但我相信你并没有反感我，这点我看的出来。这就是我与其他乞丐的不同之处。"我点头默认，确实不反感，要不我怎么同一个乞丐攀谈起来。

"我懂得swot分析，优势、劣势、机会和威胁。对于我的竞争对手，我的优势是我不令人反感。机会和威胁都是外在因素，无非是深圳人口多和深圳将要市容整改等。"

"我做过精确的计算。这里每天人流上万，穷人多，有钱人更多。理论上讲，我若是每天向每人讨1块钱，那我每月就能挣30万。但是，并不是每个人都会给，而且每天也讨不了这么多人。所以，我得分析，哪些是目标客户，哪些是潜在客户。"他润润嗓子继续说，"在华强北区域，我的目标客户是总人流量的3成，成功几率70%。潜在客户占2成，成功几率50%；剩下5成，我选择放弃，因为我没有足够的时间在他们身上碰运气。"

"那你是怎样定义你的客户呢?"我追问。

"首先，目标客户。就像你这样的年轻先生，有经济基础，出手大方。另外还有那些情侣也属于我的目标客户，他们为了在异性面前不丢面子也会大方施舍。其次，我把独自一人的漂亮女孩看作潜在客户，因为她们害怕纠缠，所以多数会花钱免灾。这两类群体，年龄都控制在20~30岁。年龄太小，没什么经济基础；年龄太大，可能已结婚，财政大权掌握在老婆手中。这类人，根本没戏，恨不得反过来找我要钱。"

"那你每天能讨多少钱。"我继续问。

"周一到周五，生意差点，两百块左右吧。周末，甚至可以讨到四、五百。""这么多?"

见我有些怀疑，他给我算了一笔帐。"和你们一样，我也是每天工作8小时，上午11点到晚上7点，周末正常上班。我每乞讨1次的时间大概为5秒钟，扣除来回走动和搜索目标的时间，大概1分钟乞讨1次得1块钱，8个小时就是480块，再乘以成功几率60%[(70%+50%)÷2]，得到将近300块。"

"千万不能黏着客户满街跑。如果乞讨不成，我决不死缠滥打。因为他若肯给钱的话早就给了，所以就算腆着脸纠缠，成功的机会还是很小。不能将有限的时间浪费在无施舍欲望的客户身上，不如转而寻找下一个目标。"

强！这个乞丐听上去真不可貌相，倒像是一位资深的市场营销总监。"你接着说。"我更感兴趣了，看来今天能学到新的东西了。

"有人说做乞丐是靠运气吃饭，我不以然。给你举个例子，女人世界门口，一个帅气的男生，一个漂亮的女孩，你选哪一个乞讨?"我想了想，说不知道。

"你应该去男的那儿。身边就是美女，他不好意思不给。但你要去了女的那边，她大可假装害怕你远远地躲开。"

"再给你举个例子。那天cocopark门口，一个年轻女孩，拿着一个购物袋，刚买完东西；还有一对青年男女，吃着冰淇淋；第三个是衣着考究的年轻男子，拿着笔记本包。我看一个人只要3秒钟，我毫不犹豫地走到女孩面前乞讨。女孩在袋子里掏出两个硬币扔给我，并奇怪我为什么只找她乞讨。我回答说，那对情侣，在吃东西，不方便掏钱；那个男的是高级白领，身上可能没有零钱；你刚从超市买东西出来，身上肯定有零钱。"有道理！我越听越有意思。

"所以我说，知识决定一切！"我听十几个总裁讲过这句话，第一次听乞丐也这么说。

"要用科学的方法来乞讨。天天躺在天桥上，怎么能讨到钱？走天桥的都是行色匆匆的路人，谁没事走天桥玩，爬上爬下的多累。要用知识武装自己，学习知识可以把一个人变得很聪明，聪明的人不断学习知识就可以变成人才。21世纪最需要的是什么？就是人才。"

"有一次，一人给我50块钱，让我替他在楼下喊'安红，我想你'，喊100声。我一合计，喊一声得花5秒钟，跟我乞讨一次花费的时间相当，所得的酬劳才5毛钱，于是我拒绝了他。"

"在深圳，一般一个乞丐每月能讨个千儿八百。运气好时的大概两千多点。全深圳十万个乞丐，大概只有十个乞丐，每月能讨到一万以上。我就是这万里挑一中的一个。而且很稳定，基本不会有很大的波动。"太强了！我越发佩服这个乞丐了。

"我常说我是一个快乐的乞丐。其他乞丐说是因为我讨的钱多，所以快乐。我对他们说，你们正好错了。正是因为我有快乐、积极的心态，所以讨的钱多。"说的多好啊！

"乞讨就是我的工作，要懂得体味工作带来的乐趣。雨天人流稀少的时候，其他乞丐都在抱怨或者睡觉。千万不要这样，用心感受一下这坐城市的美。晚上下班后带着老婆孩子逛街玩耍看夜景，一家三口其乐融融，也不枉此生了。若是碰到同行，有时也会扔个硬币，看着他们高兴的道谢走开，就仿佛看见自己的身影。""你还有老婆孩子?"我不禁大声赞叹，引来路人侧目。

"我老婆在家做全职太太，孩子念小学。我在福田区按揭了一套房，十年分期，还差六年就还清了。我要努力挣钱，供我儿子读大学念市场营销专业，然后子承父业当一个比我更出色的乞丐。"

"我5年前在微软中华大区做市场策划，2年前升为营销经理，月薪5千。那时按揭了一台1万多的三星笔记本，每个月还款2千，要死要活的。后来我想这样永远也出不了头，就辞职不干了，下海来做乞丐，我愿意做一个高素质的乞丐。"

关于对“SB”的最权威解释

那年我SB（十八），到部队当SB（士兵）。一开始，我当的是SB（哨兵）。苦差事啊，看见SB（上边）就要敬礼，一站几个钟头还不让看SB（手表），屁大的事情都要及时SB（上报），练站姿的时候还要挂个小SB（沙包），一天下来，连SB（散步）的力气也没有了。

我就SB（随便）编了个理由说我SB（生病）想转去当SB（水兵），结果被分到一个SB（舢板）上，靠，就我那个SB（身板），把我晕得呀，连上个月会餐吃的SB（扇贝）、SB（烧饼）都吐出来了，额滴神呀，我SB（上辈）子做了什么孽啊。

于是，我干脆SB（收兵）不干了。当兵前后SB（三百）天，除了累得脸SB（刷白），什么也没有学到。去SB（上班）吧？

我念书的时候也不认真，从来不带SB（书包）、不看SB（书本），现在连SB（鼠标）都不会用。

我就这样去了，一辈子也没有过什么大ShexieB（手hexie笔），连SB（手边）的事情都没有做好，身材也不行，都上不了SB（三hexie版）。哎，当我在天上唱着吉祥SB（三宝）的时候，我看见后人在我的墓hexie碑上刻下——SB（失败）。

一个开辉腾车主的杯具故事

一大哥买了W12 6.0的大众辉腾，引发了以下的小故事：

某日，大哥进停车场，正在自动泊车中，管理员冲他喊道：“喂，开PASSAT的小心点，别把边上的新宝马320给撞了，你赔不起”，大哥一怒吼到“老子的车够买他3辆了。”

某日，大哥进加油站，一不留神，加油小妹的93号枪就对准开加了，大哥汗都下来了，吼到”老子是要加97的，谁让你自作主张加93了.” 小妹好心的回说“大哥，PASSAT加93的绝对没事，我每天都加多少PASSAT，93的省钱，不是奔驰宝马没必要加97”

某日，大哥去夜店泡妞，看中一正妹后，相约一并外出宵夜，兼后半场，正妹看大哥气质不凡，跟他走向停车的地方，一见大哥的辉腾，正妹扭头就走，并说到“开桑塔纳还好意思约我吃宵夜，早知道跟刚才开凯美瑞的走了。”

某日，大哥宴请一政府高官，开车到其家接他，大哥恭敬的把车门打开，高官走近一看，说到”我还是让司机把A6开出来吧“

某日，大哥到一处接朋友，此小区门口黑车众多，大哥在车上等朋友之际听到黑司机们议论，“这么好的车也出来拉活啊”，另一位说到“可能单位的吧，不过PASSAT怎么也得百公里8个油吧”，大哥摇下车窗怒吼之“老子百公里得17个油”

某日，大哥一朋友之重要朋友结婚，要借一重量级头车，大哥厚道之人，虽爱车之心无比，也大方出借，事后朋友还车，大哥自豪问到“怎么样，让你在朋友面前长脸了吧”，朋友叹道“别提了，朋友非说这是一老款的PASSAT太不拉风，最后又花钱租了一辆现代的红色跑车当婚车，你的车就排到婚车队最后一个专门接送 上了年纪的老人家和儿童了。”

某日，大哥停完车正往外准备走的时候，听见身后两个年轻人的对话，一人说到“快看，哇塞，辉腾啊！”，大哥心中一片舒坦，终于有识货之人，正爽之际，听到 另一年轻人说“操，真有SB买它啊。”

近期冷笑话精选

■有生以来见到过的最恶毒的诅咒：“祝你女朋友永远都是充气的，祝你男朋友永远都是电动的。”

■损人语录：“真棒呀你！你在数字和字母里都是亚军！”

■Apple重新发明了手机，Google重新发明了操作系统，Facebook重新发明了社区，Twitter重新发明了媒体，Amazon重新发明了书籍，Skype重新发明了电话，eBay重新发明了商务，中国重新发明了局域网。

■故人西辞富士康，早日投胎到蓝翔，蓝翔毕业干什么，妈逼又是富士康。

■北京是帝都、上海是魔都、西安是废都、南京是旧都、东莞是性都、重庆是陪都、广州是妖都、武汉是伪都、深圳是雌都、成都是成都。

■图片显示，山木培训主页上的英文公司名是“SUNMOON”，某网友评论惊叹：原来他们就是传说中的日月神教啊……

■一个人在书店买书，对店员说：我想买本书，里面没有凶杀，却暗藏杀机，没有爱情，却爱恨难舍，没有侦探，却时时警惕。你能给我介绍一本吗？“只有这个”店员说，“中国股市行情”。

■话说“妞”和“妇”的笔划之别，有深意啊……

■男生问：“知道男人吃伟哥的目的吗？” 女生红着脸答：“想不出来。” 男生：“太精辟了！”

■男童鞋们，不要买七彩的杰士邦，如果您买了，请把黑色那只直接扔掉……你们懂的，黑色显瘦。

迷之特搜队

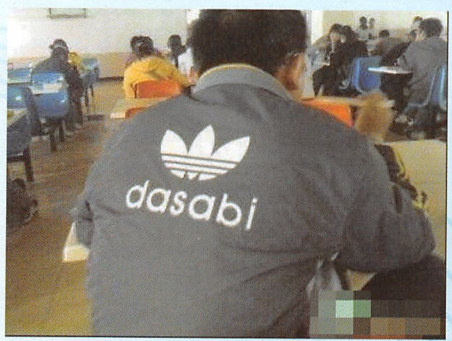
每个月都会发现一些惊人或雷人的民间图片，特搜队的目标就是它们！

选择一件适合自己的服饰

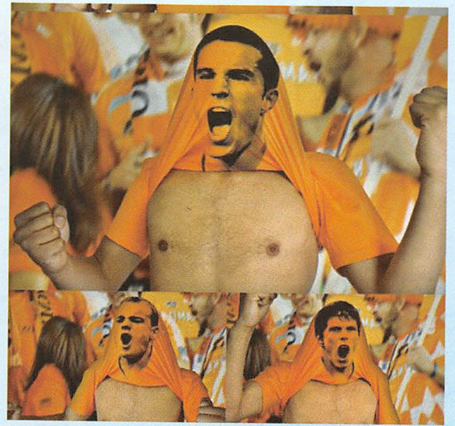


真想得开……

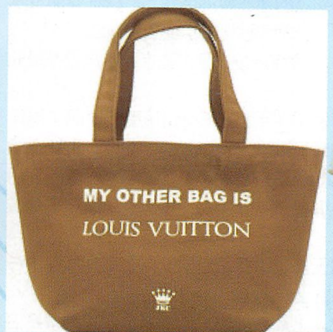

穿上这衣服就无敌了吧



穿上这衣服就SB了……


哥在看台上玩cosplay

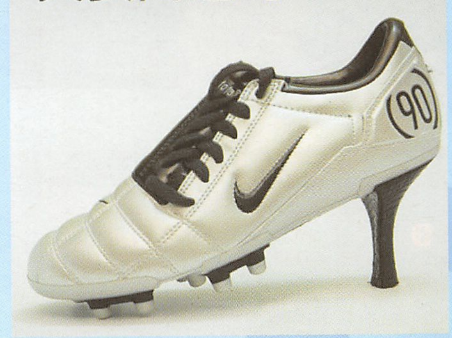

哥在球场上近距离看球玩微薄



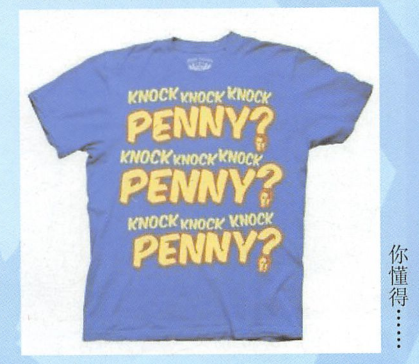
“我其他的包都是LV”

WHAT DOES "FUCK" MEAN?!
F=FOREVER I LOVE YOU
U=UNHAPPY WITHOUT YOU
C=CARE ABOUT YOU
K=KISS YOU WITH A HUG
SO I GIVE YOU THE BIGGEST F.U.C.K

让我们一起F. U. C. K……



又要波，又要高过哥？

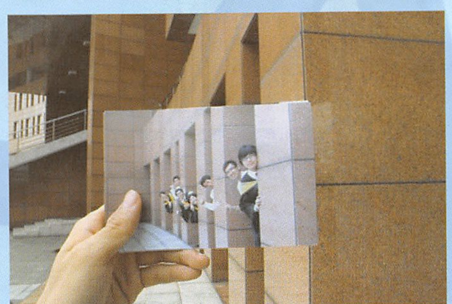


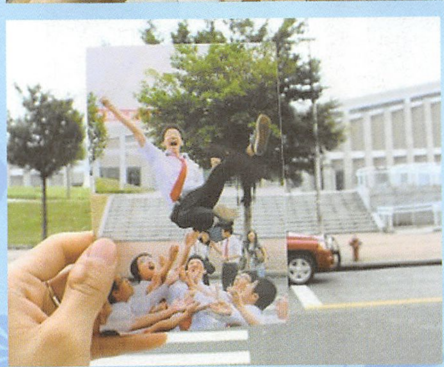
你懂得……

这是一个离别的季节









酷玩意！！！



任天堂于1971年推出的高科技产品——光线电话。当时9800日元，如今5万了。



传说中的M达，哪里可以买到？







高手自制的360飞行摇杆



人生是一种态度。



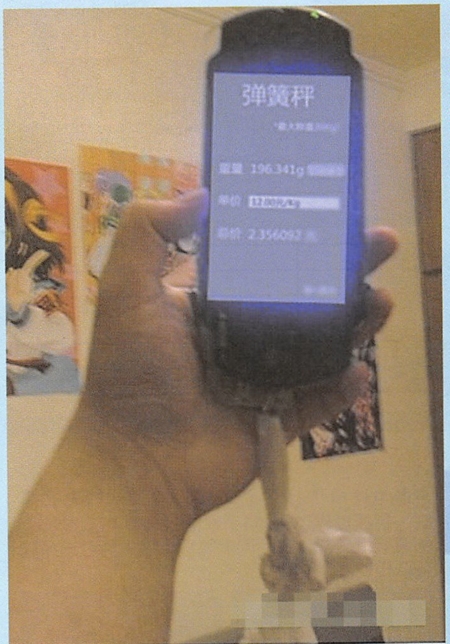
不解释



南非世界杯球迷专用产品

妈妈给我买了个新PSP，我兴奋得哭了







不同时代，动画风格的进化

00年代

90年代

80年代

70年代

60年代



国夫君的超热血！足球联盟Plus 超级世界杯篇

NDS ●くにおくんの超熱血！サッカーリーグ ぷらす ワールドハイパーカップ編

●SPG ●2010年5月27日 ●ARCSYSTEM ●1-2人

国夫君的超热血！

足球联盟Plus 超级世界杯篇

NEKKETSU FC × WORLD HYPER CUP

一世界の強豪が君を待つ!!



系统指南+50任务列表

《热血足球》是当年热血系列游戏中最受欢迎的游戏之一，小伙伴在一起大量的时间花在了那搞怪又没有什么规则可言的足球赛上。最近热血系列一直在出DS复刻版，赶在世界杯之前，《热血足球》的DS版终于也出来了。让我们一起来踢几场无比欢乐的足球吧！

文/硬核

★基本操作

在标题画面下可以控制画面中的人物，此时下屏会滚动介绍基本的操作方法。实际比赛时你只能控制队长一人，其余队员都是电脑控制。你可以对他们下达简单的命令，比如射门、传球之类的，或者干脆让他们自己行动。



动作	操作方法
移动	十字键
冲刺	双击前方向
强力冲刺	冲刺中再双击前方向
跳跃	B
佯攻冲刺	带球冲刺时双击上或下键
传球	方向键+A
射门	Y
平射	前+Y
吊门	后+Y
后脚跟挑球	左\右+B
必杀射门	带球跳到最高点时Y
头球射门	空中前+Y
倒挂金钩	空中后+Y
原地向上颠球	A，落下时再按A可用膝或头继续颠上去
头球冲顶	瞄准球的方向按Y
踩球	无球状态下跳到球上

★模式介绍

●ねっけつリーグ：热血联盟，游戏的主要模式，挑战世界范围的4个联盟12支队伍。接着参加超级世界杯，最后问鼎冠军。通关后可选择其他队伍比赛。





●たいせんプレイ：对战模式，可以选择跟CPU对战或者联机对战。还可以自定义赛场、地面、队员状态、各种天气等一系列情况。

●もくもくプレイ：练习模式，选择一个球员和守

门员，这个模式适合练习基本的操作。

● エキシビジョン：与神秘的队伍“とびおかFC”进行表演赛，热血联盟模式通关后开启。（图：下左）

● ミッション：50个任务列表。

● コレクション：游戏中各种收集品图鉴，包括奖杯、道具和各个人物的手办。（图：下右）

● オプション：设定音量和删除记录的地方。





★队员休息室

在赛前或者中场休息时，都可以在休息室里进行各项活动。

● さくせんかいぎ：作战会议，设定阵型和人员位置。（图：下左）

● てんきよほう：天气预报，对比赛时的天气情况有个了解。

● ミ–ティング：这里可以跟队员对话，进行装备道具等等操作。（图：下右）

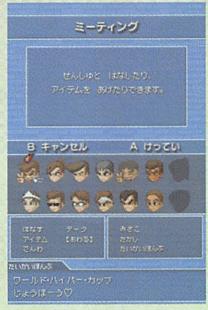
● せいせきひょう：成绩表，跟12支队伍的比赛结果。

● ミッション：50个任务列表。

● キャプテンデ–タ：队长的能力状态。

● おうえんきょく：背景音乐切换。





★任务列表

游戏设置了50个特殊的任务，在比赛中达成这些条件就能完成任务。

编号	名称	说明
1	ハットトリック	帽子戏法，一人进球3个以上赢得比赛。
2	とくてんおう	得点王，一人进球5个以上赢得比赛。
3	エースストライカー	王牌球员，1分钟之内进3球完成帽子戏法。
4	ひっさつ　マスター	必杀大师，使用必杀射门进5球以上赢得比赛。
5	オフェンシブチーム	进攻型球队，进10球以上赢得比赛。
6	グレートオフェンシブチーム	更牛的进攻型球队，赢对手10分以上完成比赛。
7	ぜんいんこうげき	全员攻击，让守门员进一个球赢得比赛。
8	アシスト！	助攻，让队友进3球以上赢得比赛。
9	アシストおう	助攻王，自己不进球，让队友进5球以上赢得比赛。
10	ピエロ	小丑，踩在球上保持30秒。
11	スーパーピエロ	超级小丑，踩着球冲进对方球门。
12	バランス　バランス	保持平衡，头顶球不落地超过30秒。
13	かるわざし	杂技演员，头顶着球冲进对方球门。
14	トリッカー	花式高手，用后脚跟挑球得分。
15	タックル　キング	断球王，用Y键抢球把对手撞飞10次。
16	スライディングヒーロー	铲球英雄，用A键铲球10次。
17	てつのおとこ	铁男，未被对手撞飞过且最终赢得比赛。
18	あわてない　あわてない	淡定，淡定，不使用强力冲刺赢得比赛。
19	のんびりいこう！	没有压力，不使用冲刺赢得比赛。
20	ワンマン　プレイ	一人球队，不传球赢得比赛。
21	ひとまかせ	委托队友，不射门赢得比赛。
22	こうしょきょうふしょう	晕高，不跳跃赢得比赛。
23	ひきわけはない！	不要平局，利用点球大战赢得比赛。
24	おわらない　しあい	没完没了，点球大战互射超过10轮。
25	ライトニングシュート！	雷电射门，射入带电的球。
26	びりびりびりびりびり！	麻麻麻麻麻死你，让10人触电。
27	GKをたおせ！	撞倒守门员，用Y键撞倒守门员。
28	てきに　ぶちかませ！	瞄准了踢，用射门的球把对方所有队员都踢倒一遍。
29	みかたに　ぶちかませ！	瞄准自己人踢，用射门的球踢倒4名队友。
30	てあたりしだい　ぶちかませ！	见人就踢，不落地用射门的球踢倒9人。
31	リフティング　マニア	颠球狂，颠球10次。
32	みぎ？ひだり？	左还是右，用佯攻冲刺撞击30次。
33	きゅうきょく　しばりプレイ	究极玩法，不使用十字键。
34	ボールの　しはいしゃ	球的支配者，不让敌人射门。
35	フエアプレイ	公平竞争，完全不使用撞人和铲球赢得比赛。
36	まぞひすと	受虐狂，被人撞击5次。
37	あたりやさん	幸运儿，让对手犯规3次。
38	ラフプレイ	乱踢一气，自己对对手犯规3次。
39	ふういん　1	封印1，不用必杀射门赢得比赛。
40	ふういん　2	封印2，不用必杀和超级射门赢得比赛。
41	ふういん　3	封印3，不用必杀和超级射门进3个球。
42	グラウンドからでていけ！	赶出场，把对手逼出边线3次。
43	ぎりぎりのたたかい	紧咬不放，在补时阶段踢出决胜的进球。
44	はしっこが　すき	喜欢底线，踢3个角球。
45	ピンチ！	危机，让对手踢3个角球的情况下仍赢得比赛。
46	ぎゃくてん　だいすき	逆转最高，踢3个乌龙球的情况下仍赢得比赛。
47	じめつこうい	踢5个乌龙球的情况下仍赢得比赛。
48	めだちたがり	大明星，始终不跑出镜头。
49	ダイビング	俯冲，头球冲顶进3球赢得比赛。
50	いもむしごろごろ	像爬虫一样，爬着赢得比赛。



足球小将 激斗的轨迹

系统介绍+南葛全事件

明年是日式足球漫画最高杰作《足球小将》问世30周年，今年又赶上了世界杯，两件事情加一起，促成了本作的问世。要知道上一次《足球小将》的游戏是在2002年，当时GBA、PS、NGC上出了三部作品，到现在都8年了。最新的NDS版《激斗的轨迹》算是回归最初的剧情，涵盖南葛中学篇和世青赛篇的内容。

文/硬核

足球小将 激斗的轨迹
NDS ●キャプテン翼 激闘の軌跡
●SPG ●2010年5月20日 ●KONAMI ●1人

系统介绍

本作采用的依然是《足球小将》游戏特有的指令动作系统，比赛开始开球后，玩家可以控制球员在球场上自由的跑动，可是想要射门或者传球时，就需要按Y键进入指令选择。（图1）

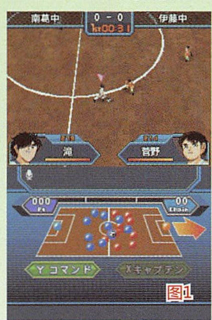


图1

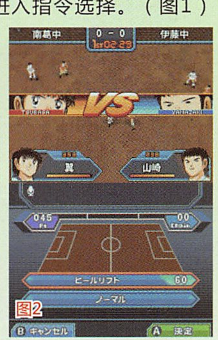


图2



图3

如果遇遇到对手，更会强制暂停，然后选择各种指令。（图2）此时可以按Y键查看敌我双方两人的能力指数，慢慢考虑下面的行动。一旦确认行动之后，就会进入类似过场动画的交待过程，攻击和防守的成功与否全看人物能力值。（图3）

◆攻击相关指令：

かわす——过人
パス——传球
シュート——射门

◆防守相关指令：

トラップ——抢断
チェック——铲球
カット——断球
ブロック——阻挡





既然是《足球小将》，自然离不开各种招牌必杀技。本作中不少角色都有个性必杀技，范围包括射门、过人、防守等等。释放必杀需要消耗一定数量的AP值，而AP值的大小也因人而异，所以要根据情况选择使用。有些必杀技一开始就有，有些需要在故事模式中完成相关的剧情才能够学会。



队伍编成

在比赛开始前和中场休息等情况下都能进入队伍编成的菜单，这里可以选择各种作战风格，设定阵型和人物位置等等。



◆作战：

強気で攻めろ！	选择攻击指令时攻击能力指数上升。
しっかり守れ！	选择防守指令时防守能力指数上升。
パスをまわせ！	与传球指令相关的能力指数上升。
シュートをうて！	与射门指令相关的能力指数上升。
ドリブルではこべ！	与过人指令相关的能力指数上升。
パスを読んでいけ！	与断球指令相关的能力指数上升。
シュートをうたせるな！	与阻挡指令相关的能力指数上升。
当たりにいけ！	与铲球指令相关的能力指数上升。
イチかバチか	使用必杀时各种能力指数上升，通常时能力指数低下。
基本に忠実に	通常时各种能力指数上升，使用必杀时能力指数低下。
オレがヒーロー	AP回复量上升，部分能力指数下降。

セットプレイ：这里是设定任意球（フリーキック）、点球（PK）、角球（コーナーキック）、界外球（スローイン）4个项目的选手。

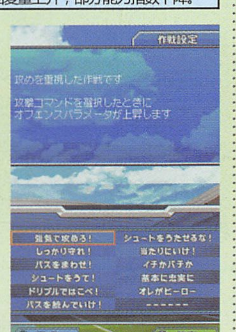
ポジション：

球员位置的更换。

フォーメーション：

阵型切换。

アイテム：装备各种道具。



東邦学園	第二条事件已经发生，在南葛落后的情况下，让小翼控球遭遇日向以外的对手时选择ドライブシュート。
	小翼、来生、滝、井沢、石崎上场，在東邦的半场让小翼控球并选择パス给滝。
	第三条事件已经发生，翼、来生、滝、井沢、GK森崎上场，在南葛的半场让小翼与控球的日向遭遇。
	東邦得两分的情况下，翼、GK森崎上场，在南葛的半场控球的日向与小翼以外的人遭遇。
	第二条事件已经发生，并且已经出现过一次猛虎射门，東邦2分领先，小翼和来生上场的情况下，让来生控球与日向遭遇，选择かわす。
	下半场，小翼和石崎上场，在東邦半场让石崎控球与日向遭遇。
	第二条事件已经发生，下半场3-3的情况下，让小翼直接选择ドライブシュート射门。
	3-3进入延长赛，小翼和石崎上场，让小翼在東邦半场选择ドライブシュート。
	延长赛南葛领先，小翼和GK森崎上场，让控球的日向与小翼和森崎以外的人遭遇。
中原中	上半场结束时领先5球。
	下半场开始时自动触发。
	在比赛中小翼和小葵没有遭遇过的情况下，让控球的小葵与高杉或石崎遭遇。
	上面的事件已经发生，让球出底线。

原著再现

故事模式中只要符合条件，就能引发特定的事件，不但能看到特殊过场，对比赛的评价也有直接关系，评价高的话还能获得各种增强人物能力的道具。下面给出南葛篇的全部事件出现条件。



比赛对手	特殊事件触发方法
伊藤中	6-0赢得比赛。
	上半场至少先由其他人进1球的情况下，再由小翼一人直接射门。
大友中	3-1赢得比赛。
	上半场，小翼与控球的新田遭遇，选择チェック。
	小翼和石崎都要出场，让控球的小翼与浦辺或岸田或西尾或中山遭遇选择かわす。
	上面的事件已经发生，上半场，让井沢按Y键传球给小翼，然后选择シュート。
	上面的事件已经发生，下半场，让小翼在地上按Y键シュート。
東一中	2-1赢得比赛。
	上半场，让控球的小翼与早田遭遇选择かわす。
	上面的事件已经发生，上半场，禁区内小翼倒挂金钩。
	下半场，让小翼在地上按Y键シュート。
	上面的事件已经发生且比分是1-1时，让石崎传球给滝。
花輪中	3-2赢得比赛。
	上半场1-0南葛领先时，让花輪的立花兄弟控球。
	上面的事件已经发生，上半场1-0或2-0或2-1时，让花輪的小野控球。
	上半场南葛1分领先进入下半场。
	上面的事件已经发生，下半场平分时，让立花兄弟控球射门。
比良戸中	4-3赢得比赛。
	上半场，比良戸领先，小翼、滝、GK森崎在场上，让滝控球跟次籐遭遇选择かわす。
	上面的事件已经发生，上半场，在南葛禁区内与佐野遭遇时选择チェック。
	南葛0分，让小翼控球与次籐遭遇时选シュート。
	上半场比良戸2分，GK森崎在场上，让除次籐之外的比良戸队员控球过中线与南葛队员接触。
	下半场在中场附近让小翼在地面直接射门。
	上面的事件已经发生，下半场，小翼、来生、滝、井沢出场，让小翼控球与佐野遭遇选择ドライブシュート。
	第二个事件已经发生，下半场，来生和滝在场上，让滝控球在比良戸禁区里与次籐遭遇选择かわす。
ふらの中	3-2赢得比赛。
	上半场0-0，让小翼控球与松山遭遇选择かわす。
	上半场0-0，让滝控球与松山遭遇选择パス。
	上面的事件已经发生，上半场0-0，让森崎选择パンチング挡住对手的射门。
	上半场0-1，空中传球给小翼，小翼在接球时与松山遭遇没选择オーバーヘッドキック。
	下半场1-1，让小翼空中传球给井沢。
	下半场2-1，让控球的松山与小翼遭遇。
	下半场补时阶段2-2，让小翼在中场附近选择ドライブシュート指令射门。
東邦学園	4-4并列第一。
	上半场让井沢传球给小翼，小翼选择ドライブシュート。
	0-0的情况下让東邦的小池在南葛半场持球。

（转左表）

当个赛车创意族

ModNation RACERS

《创意族赛车》上手指南

文/硬核

PS系主机上出了个《小小大星球》以强大的自制关卡功能赢得了大家的喜爱，而Nintendo系主机上的《马里奥赛车》则开创了卡丁车游戏的一个时代。把两者的优点结合起来就是《创意族赛车》试图达到的目的。从游戏的素质来看，负责制作游戏的SCE圣地亚哥工作室做的相当不错。虽然PSP版比PS3版本要缩水不少，但也是在可以接受的范围之内，是一款比较优秀的卡丁车游戏。



操作方法

游戏提供了两种操作方法，一种是用两个耳朵键来控制油门和刹车，适合习惯了一般赛车游戏的同学；另一种是用拇指按键来控制油门刹车，这种就是学习《马里奥赛车》系列了。所以这个游戏的操作可以适合两种口味的人，具体如下表所示：

功能和操作	操作A	操作B
方向盘	十字键或摇杆的左右	十字键或摇杆的左右
油门	R键	×键
刹车和倒车	L键	□键
使用道具	□键	○键
氮气加速	△键	L键
护盾	○键	△键
跳跃	×键	R键
大跳	双击×键	双击R键
漂移	按住×键	按住R键
甩尾攻击	十字键上	十字键上
重压攻击	十字键下	十字键下
重返赛道	Select	Select

加速槽系统

在比赛时有各种精彩表现时（比如甩尾、用道具击中敌人等等）都可以增加屏幕右边的加速槽，一共分为4格。这条加速槽是游戏最大的特点，比赛获胜的关键。首先加速效果极佳的氮气就需要持续的消耗这里的能量，能防御敌人各种攻击的护盾也至少需要1格能量才能发动。另外两种无需道具的攻击方式同样要消耗能量。



名称	动作效果	需要加速槽能量
甩尾攻击	用车尾猛撞左侧或右侧的对手，如果没击中对手则自身会有一小段位移，可能影响你接下来的操作。	1格以上
重压攻击	大跳或者利用赛道的斜坡飞起之后，快速落下砸向地面，攻击周围所有的对手。	2格以上

当个创意族

游戏的另一半乐趣当然就是发挥自己的创意造东西，造人和造车都比较简单，只要将解锁了的素材拼凑到一起就行了（很多素材需要在Career模式中解锁），大家可以随意尝试各种组合。造



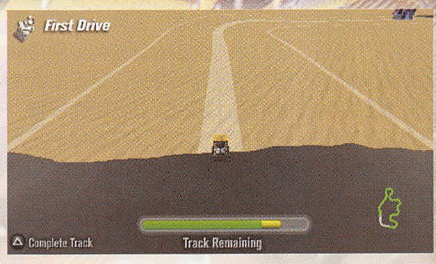
赛道就没有那么简单了，你也许会需要看看下面的介绍。





选择Track Studio进入赛道编辑模式之后，新的赛道首先需要选择一个主题。接下来正式进入编辑模式，第一件事需要摆放起点的位置，按下油门驾驶小车在空白的场地上行驶，在某处按

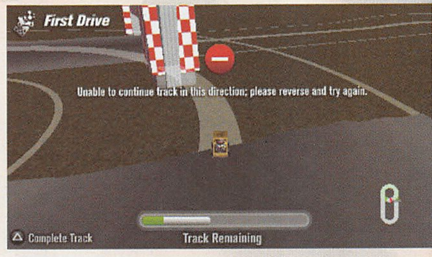




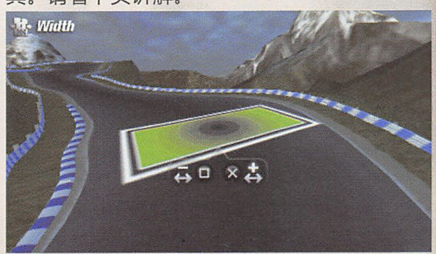
下L键即确定了起点位置。接下来就会进入First Drive的画面，在这里你需要创造出整条赛道的基础。

在First Drive的界面下，右下角是所制作赛道的形状，中间那一条Track Remaining表示的是你的赛道还能建多长，左下角提示你按住△键可以自动帮你走完下面的路。

建造赛道雏形的方法跟驾驶卡丁车一样，按下油门，然后左右打方向盘，前方的路就能按照你的行进轨迹而改变方向。你也可以同时按下X键提升海拔高度，按下□键则是降低海拔。如果碰到提示说无法前进，多半是因为你的路线交叉或者已经没办法接上终点，退回一点重新选择路线吧。

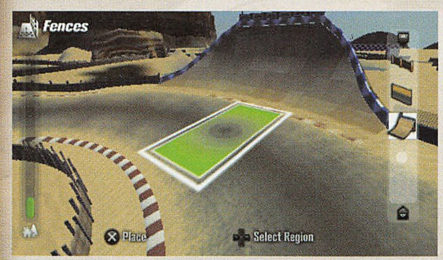


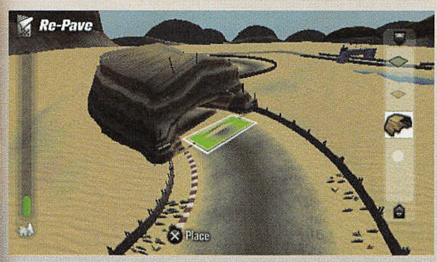
基本路线完成之后，屏幕上会出现绿色的菜单。选择上方的Edit进入更细的编辑模式，会有修改赛道Modify Track、放置物体Place Props、改变地形Deform Terrain、地表涂色Paint Terrain、天空景色Sky等几个编辑工具。请看下页讲解。



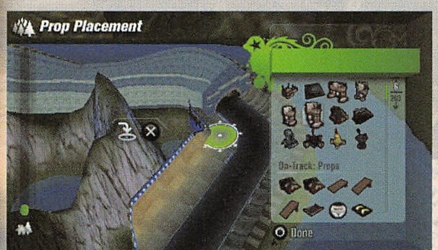
首先我们进入“修改赛道”工具，你会发现又有几个选项，从12点方向顺时针排列分别是修改路面倾斜度、整体改变路面海拔、路面加宽变窄、路面缓冲带的设置、围栏、以及路面设置。这些工具的使用方法屏幕上都会有按键提示，大家一试便知。不过也有没有提示的按键，像是LR键可以改变视角，Start键退回编辑主菜单。



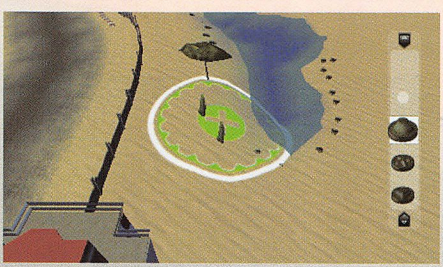




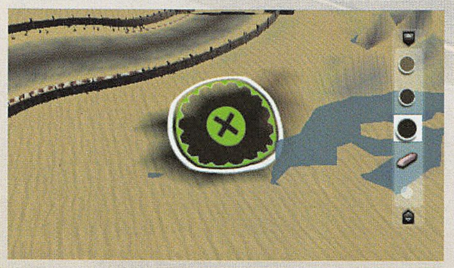
在“放置物体”工具中，按下○键可以选择全部的物体。注意这些物体的分类，On-Track表示它们可以放到赛道上，而Off-Track则只能放到赛道外当装饰。



“改变地形”工具中选择好右边的地形细节之后，移动光标到想要的位置，按X键是抬高地形、□键是降低，○键可以将光标变大，方便大规模的修改。如果你把地形降低到海平面以下，还会出现水面的效果，也可以算是一种赛道的景色。

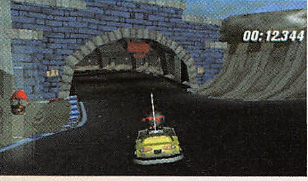


“地表涂色”和“天空景色”也都是属于风景类的工具，可为做出景色更漂亮的赛道而服务，对于赛道本身没有什么影响。涂色时，右边选择颜色（最下面的是橡皮工具），按X键即可在光标位置涂色，□键和○键可以缩小和扩大光标范围。





有了游戏中如此强大的工具，能否做出好玩又好看的赛道就得看你的想象力和创造力如何了。一切就绪之后，还可以选择Test Drive来试玩几圈。最终确认没有问题，就可以保存赛道了，如果你能联网的话，别忘了跟人分享你的作品，当然也可以下载其他人的赛道然后自己来修改。最后，祝你能做出优秀的赛道，或者只要你自己觉得优秀就行。





《烈焰同盟》全教程剧情小说+HAPPY END攻略

文/口袋

布隆奇亚帝国……

与魔龙布隆伽结下契约，继承了强大力量的皇帝，代代统治着这个军事国家。

布隆奇亚帝国当前的皇帝索尔提耶，自从登基之后就加重税收，致力于军事强化大业。

由于索尔提耶帝的暴政，引起了民众强烈的反抗，全国各地频繁发生起义行动。

随着治安的日益恶化，掠夺行为和不法商人的强行索取不断地发生，人民逐渐陷入与魔物抗争的苦难当中。

地处帝国西部的商业都市泰拉，这里不但住着一群贫苦的人民，还有许多靠着榨取穷人血汗为生的无良富豪们，他们完全可以代表两极分化严重的帝国现状。

泰拉的一个角落里，聚集了大量穷人的贫民窟，这个被称为"奈瑟"的地方，就是这个故事的开端。

烈焰同盟

NDS ●Blaze Union

●SLG ●2010年5月27日 ●ATLUS ●1人

CHAPTER 1

以希望为由

战役一：义贼团参上！

（泰拉•奈瑟西区）

胖商人：哎呀，真是不好办呢……超过期限这么久，看来还钱是没什么希望了吧……

青年：不会的，再宽限三天……不，只要再宽限两天，一定可以付清的！

胖商人：早就过了期限了！喂，去把值钱的东西都搬走！！

商家私人兵团：好的，诺伦大人。

青年：求……求求您了！发发慈悲吧！！

商家私人兵团：大人！里屋有个小姑娘哦。

红发的孩子：不要！放开我！！救命啊！叔叔！

青年：……



诺伦：你不是还不起钱么？我就把这小丫头带到集市上卖个好价钱吧。

红发的孩子：与我无关呀！我又不是这家的孩子！

诺伦：是嘛，那你还真是运气不佳啊。喂，把她带走！

红发的孩子：放开我！不要！不要啊！！

（口袋：突然，不知道从哪里飞来一只箭……）

商家私人兵团：呜哇！

诺伦：怎、怎么？弓箭？是、是谁！？

金发的少女：到此为止了，诺伦！伽罗特，那个女孩子呢？

伽罗特：女孩子没事。西斯奇亚，不用顾虑，大闹一场吧。

西斯奇亚：觉悟吧，无良商人诺伦！！

诺伦：伽罗特……西斯奇亚？莫非你们是烈焰义贼团吗……

伽罗特：正是。

诺伦：呵呵呵呵呵！

西斯奇亚：哎呀，诺伦，你是不是给吓得脑子坏掉了？

诺伦：我是在想呢，我的运气真好啊，所以才忍不住笑出声来的……嘿嘿，如果我们能代表善良的商人，将你们这个伪善的烈焰义贼团击溃的话，我绝对会扬名千里的。去消灭他们！

伽罗特：想吹牛的话，一会跪在我面前吹吧！

◆胜利条件：击败无良商人诺伦！！
◆失败条件：任意我方角色战死•卡片耗尽
取得物品：超级戒指（由LUC值高于诺伦2的西斯奇亚击倒BOSS后获得）、番薯（地图最下角中获得，食用后ATK增加。如果不赶快吃就会变成发芽的番薯，食用后ATK减少）
取得卡片：マインドチェンジ
速攻奖励：6回合内完成，ATK+1

★TUTORIAL：教学

伽罗特：上吧，西斯奇亚！动作慢就不等你喽。

西斯奇亚：这种事请用不着你说吧！你自己多加小心！！

伽罗特：马上就要与诺伦短兵相接了，他应该为自己犯下的恶行忏悔才对。

西斯奇亚：是啊！那么，先来选择【卡片】吧！！

伽罗特：【卡片】？那是什么东西……

西斯奇亚：卡片就是战斗当中最关键的【战术卡片】啦！你犯什么迷糊呢……

伽罗特：战术？这还不容易么，只要打倒诺伦不就可以了么！

西斯奇亚：那你倒是说说看，现在距离诺伦还有一段路程呢，你怎能一下就打倒他呢？

伽罗特：靠近他之后直接打倒就可以了啊。

西斯奇亚：你看，要打倒敌人不是也得先靠近才行吗？听好了，就算仅仅是移动，也可以用到【战术卡片】的。你看这张卡上不是写着【Mov】么？在回合最初的时候，所选卡片上的【Mov】值就决定了我们可以走多远。

伽罗特：这张卡片上的【Mov】数是12……也就是说，我可以走12步么？好，那我们赶快去打倒





诺伦吧……

西斯奇亚：等一下啦！这个【Mov】值可不是仅仅指你一个人，而是整个团队啦。如果你一口气把这个数值耗尽，别的部队就无法行动了。

伽罗特：这样啊，如果我一个人行动，你们就只能呆在原地了……西斯奇亚，这个【Pow】又是什么意思呢？

西斯奇亚：【Pow】就是攻击力的意思。如果这个数值比较高，那么给予敌人的士气打击也会比较大哦。

伽罗特：如果想打出比较高的伤害，就要选择【Pow】值高的卡片了。另外，这个【ACE类型】和【技能】又是做什么用的……？

西斯奇亚：这两项是战斗中使用【必杀技】相关的数值。不过，教训这帮杂碎根本用不着什么必杀技吧。

伽罗特：的确……那么只要注意【Mov】和【Pow】值就可以了！

西斯利亚：就是这么回事……

（口袋：之前一共有5张卡片，选择其中一张，哪张都可以，主要是为了熟悉系统的。）

伽罗特：很好，我们走着瞧吧，诺伦！！

西斯利亚：那么，我就来简单说明一下单位的移动方法。首先按方向键，将光标放在想要移动的单位上面。然后在单位上按下○键，就会在地图上表示出该单位可移动的范围。这时继续按方向键，将光标放在想要落脚的地方，再次按下○键结束。顺便说一句，如果不小心走错了位置，在移动结束前只要按下×键取消就可以了。

伽罗特：就算搞错了移动数值，只要善用×键，也不必那么紧张了。如果移动值耗尽又会如何啊？

西斯利亚：那么这个回合就不能再移动了。如果刚好处在敌人包围的正中间，恐怕你就笑不出来了吧。

伽罗特：那是不可能的！嘛，总之我已经完全掌握了移动方法，接下来……

（口袋：根据选择卡片【Mov】值的不同，移动范围也会有所不同。）

伽罗特：敌人就在眼前了！总算可以痛痛快快打一场啦！！

西斯奇亚：轮到我方攻击的时候，首先要指定一个攻击的对象作为切入口。要注意，与我方单元不相邻的敌人是无法指定的。决定攻击对象之后，将光标移动到对方的位置上，并按下□键就会进入战斗模式。

伽罗特：嗯？对方的名字显示出来了？

西斯奇亚：那是敌方参战单位的名单……也就是战斗画面。敌我双方会按照该画面的顺序发生战斗。

伽罗特：在单位的名称旁边，有些○○××的符号，那些是什么？

西斯奇亚：那个是战斗预想啦。根据单元的能力及武器相性，对战斗结果进行优劣分析的评价。【优势◎>○>▲>△>×劣势】，是按照这样的顺序排列的。

伽罗特：也就是说，如果我们的战况预想是【◎】就容易取得成功，而如果是【×】，就有可能是一场恶战么？

西斯奇亚：就是一个估算的数值罢了，也没那么绝对啦。

伽罗特：有优势的时候就要给对方一个迎头痛击！对吧？

西斯奇亚：嗯？唔……嘛，你这么说也没错。在战斗画面中，如果战况对我方有利，就按下○键进入最终确认画面，再次按下○键就可以开始战斗了。怎么样？很简单吧！

（口袋：哪里简单？这游戏系统原本就很繁琐，再加上你俩这么罗嗦，把我都搞蒙了=。=）





伽罗特：啊！总算可以动手打飞那群家伙了！我期待了好半天了！！

（口袋：先按□键，再按两次○键确认就可以进入战斗了……不过竟然还有说明！）

【胜败条件】：敌我人物边缘的数字代表着双方成员数量，当成员数量减少为0的时候，战斗就结束了。最后还有成员残留的一方视为胜利者。

【突击】：先动的一方可发起突击，受到突击的一方会削减成员数量。

【反击】：受到攻击的一方可进行反击，受到反击的一方会削减成员数量。突击和反击结束后，双方残留成员将进入肉搏战。

【战斗中的相性】：伤害是由相性来决定的，相性可以表示为9个阶段，分别是【相性好☆☆ ○ ○ 一 一 △ △ ×相性差】，就算相性好，也会由于对手的强大能力而影响战局，所以一定要注意。

【战斗结果】：与战斗内容相对应，失败的一方将失去部分士气。

【部队士气减少】：在战斗中败北的部队会减少士气。当部队士气削减为0的时候，该单元就会从战场上消失。如果在败北条件当中出现的角色部队士气削减为0，就会GAME OVER。

【卡片POWER上升】：与对敌方造成的士气伤害数值相对应，我方使用的卡片POWER也会有所上升。当卡片POWER上升后，下次战斗取得胜利时，就可以消耗敌方更多的士气值了。

【弓兵的突击】：西斯奇亚率领的弓兵实施突击行动时，有令敌人无法反击的特效，也就是说，只有敌方会受到削弱，然后立刻进入双方的肉搏战。

（口袋：战斗结束了，我方胜出。）

诺伦：像义贼团这种货色，有什么好怕的！我会付给你们高额报酬的！去吧，打倒他们！

伽罗特：很好！！趁热打铁，一举击溃他们吧！！

西斯奇亚：等一下，伽罗特，每回合只能攻击一次的。

伽罗特：啥？真的假的！？

西斯奇亚：下一个回合开始之前，你就不能再攻击了。

伽罗特：那这回合就赶快结束吧，直接进行下个回合！

西斯奇亚：都给你说了等一下了……因为移动力还没有耗尽，所以就算发生战斗之后，其它单元还是可以移动的。不过负责攻击的单元无法移动。

伽罗特：交战的单元应该是没有移动余地的吧……嘛，还是别勉强了。

西斯奇亚：呵呵……

伽罗特：什么呀，你干嘛突然发笑？真恶心……

西斯奇亚：虽然与你无关，不过我还是要告诉你……如果是我的话，就算攻击之后也是可以移动的。

伽罗特：你作弊啊，喂！



西斯奇亚：因为我属于斥候兵么，所以有这种特性也是很正常的。好，该做的都已经做了，就开始下一回合吧。按L键打开菜单，选择【回合结束】。

伽罗特：确认结束之后只要按下○键就可以了。好，开始下个回合吧！

（口袋：选择一个移动范围比较大的卡片后，让伽罗特到地图最下面搜索物品。）

伽罗特：啊，这是……算是储备粮食吧，要么干脆吃掉算了？

（口袋：继续操作伽罗特返回敌阵，消灭另外一只部队。下回合准备神圣卡片对付诺伦。）

诺伦：你们凭什么把正义挂在嘴边上？根本就是

自作多情，令人恶心！
伽罗特：不是早就告诉你了么，想吹牛一会再吹！
（口袋：让伽罗特对付三组杂兵，西斯奇亚的弓兵队伍专门对付诺伦，直到击败他为止。）
诺伦：嘁，如此低俗不堪的对手！只是会弄脏我的衣服罢了！不奉陪了！
（口袋：战斗结束，如果是西斯奇亚击败BOSS，则可以得到一枚戒指——因为LUK值高。）
西斯奇亚：那么，全部都解决了吧。
伽罗特：不，还没有，诺伦逃走了。
西斯奇亚：说得也是，不过……
伽罗特：找了半年才找到的这个诺伦……这次一定要让他付出代价！走吧，西斯奇亚，以我们的速度，估计可以在他逃回贵族街之前拦截到他的。
西斯奇亚：等一下，那杰侬怎么办呢？
伽罗特：那个家伙不用我们操心的，我们刚有行动，他肯定就知道下一步该怎么做了。
（口袋：之后终于可以存盘了！存盘后进入下次战役。）

战役二：十加仑之女

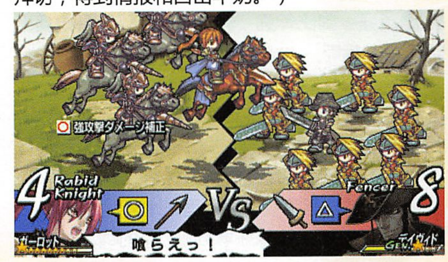
（泰拉•奈瑟中区）

西斯奇亚：怪不得都说恶人脚程快呢，看来这话没错，诺伦已经逃得没影了。
伽罗特：嗯？等一下，西斯奇亚，你发现了吗？
西斯奇亚：你是说后面的尾巴么？莫非你现在才发现啊……
伽罗特：因为完全没有杀气啊，之前就发现了。
西斯奇亚：又来了，真是的……
伽罗特：喂，玩尾行的那个家伙，赶快出来吧，否则我就要动手了。
？？？：等等，别杀我！
红发的孩子：我只是想道谢而已，刚才你们救了我……
西斯奇亚：哎呀，这不是刚才那个小姑娘么？
红发的孩子：才不是什么小姑娘呢，我叫艾米。
西斯奇亚：是嘛，那么小艾米，这附近太危险了，你还是赶快回家去吧。
艾米：我没有家，所以没办法回家去啊。
西斯奇亚：刚才那个叔叔不是你爸爸么？
艾米：不是的，那只是个旅行艺人叔叔，我是为了找到兄长才出来旅行的。
伽罗特：喂，小不点，你赶快躲进建筑里去！
艾米：啊？小不点……是在说我么？
伽罗特：有不少杂乱的轻装脚步声……是诺伦的私人部队吧。
西斯奇亚：是为了拖延时间么……不过脚步声貌似停了，会不会有什么陷阱啊？
伽罗特：谁知道呢，总之先战了再说。上吧，西斯奇亚，那小女孩应该没事吧？
西斯奇亚：嗯，我已经让她顺着小路逃走了。

◆胜利条件：击败诺伦的私人部队！！
◆失败条件：任意我方角色战死•卡片耗尽
取得物品：铁项链（由LUC值高于赛莉卡2的西斯奇亚击倒BOSS后获得）、白山羊奶（地图最下角中获得，食用后TEC增加。食用后会得到一个空玻璃瓶，略微降低暴击率。如果不赶快吃就会变成白山羊奶酪，食用后ATK增加。）
取得卡片：ヴァイス
速攻奖励：12回合内完成，GEN+1

★TUTORIAL：教学

伽罗特：好，赶快把这些杂碎收拾掉，然后去追诺伦吧。
西斯奇亚：追诺伦固然重要，但我们还有一件重要的事情呢。这个街区的人们为了争夺一点点食物，闹得鸡犬不宁的。
伽罗特：话虽如此，但我们应该怎样做呢？
西斯奇亚：地图上可以显示建筑物和小镇的位置，只要移动到该位置上，就可以与大家交谈了。对话的内容会因访问者以及访问时间的不同而发生改变。
伽罗特：是嘛，说起来，也许会得到什么好东西呢。
西斯奇亚：对哦，如果有时间最好去探索一下。而且就算没有图标的地方，说不定也会藏着什么好东西哦。
伽罗特：原来如此，如果移动点数还有的话，还是在周围停停转转的好。
（口袋：选择移动速度12的卡片让伽罗特到集落拜访，得到情报和白山羊奶。）



店主：你们是烈焰义贼团的……什么？还在和尼维尔街的那群人周旋吗？那就请收下这个作为一点心意吧！不要钱的！一定要替我们出口气啊，让那群傲慢的有钱人吃些苦头！拜托了！

（口袋：然后回头干掉一队杂兵，这时敌方的援军出现了。）

雀斑女：咳咳，大家注意了，较量的本质就在于胜利，而胜利的捷径就是夹击！赛莉卡要从后面绕过去，打敌人一个措手不及！如果能拿到你们的悬赏金，那我们今天的晚饭就会非常非常奢侈啦！只是想想，口水就快流出来啦……

西斯奇亚：莫非她是想夹击我们么？这距离计算得也太离谱了点吧……

伽罗特：据说雇主脑残的话，佣兵也会跟着脑残的，看来的确如此啊。看她一副欠扁的样子，就由我来收拾她吧。

西斯奇亚：等一下，伽罗特，对方虽然是个傲娇的笨蛋，但好歹是斧兵哦。你们枪兵遇到斧兵是会吃亏的，还是交给我吧。

赛莉卡：喂！暴露狂，你凭什么说赛莉卡是笨蛋啊！赶快收回你的话！

西斯奇亚：不是都说么，总是称呼自己名字的人就是笨蛋啊，证据是从你口里说出来的。

赛莉卡：啥呀啥呀，你是嫉妒我了吧？一定是嫉妒我了吧？好吧，无所谓，反正一会你就要死掉了。

伽罗特：那女人脑子进水了？



西斯奇亚：伽罗特，你别忘了武器的相性啊！根据武器性质不同，也有强弱相克的道理哦。比如枪比剑强，剑比斧强，斧比枪强……你是枪兵，而她是斧兵呢。

伽罗特：这样啊，如果从武器相性上来考虑，我和那个白痴女交战的确会处于劣势……

西斯奇亚：对哦！与其去和不好应付的斧兵作战，还不如轻松搞定几队剑兵更有效率。

伽罗特：喂，等等，弓兵不是也比斧兵弱吗？

西斯奇亚：总、总算注意到啦……的确，弓兵比



杖兵强，杖兵比枪剑斧强，枪剑斧比弓兵强……不过！面对弓兵的突击，对方是无法进行反击的，所以一旦先行进攻就会占有很大优势，比你这枪兵去和斧兵对战要舒服得多！

伽罗特：因为弓兵不会遭到反击，所以相对有利吗……

西斯奇亚：（不过弓兵如果被突击，也有无法反击的缺点……在战斗中灵活运用这个特性，一定可以取得胜利的，嗯。）唉，要是杰侬在就可以完全拜托给他了……

伽罗特：因为那家伙率领的是剑兵吧。嘛，反正他也不在，说那么多也没用。只能靠我们了！

【技能槽】：从本关开始，今后的战斗就会显示技能槽了。战斗时按下方向键的左右就可以控制队伍的攻击模式。

【Aggressive】：按下方向键的右键，部队就会采取强攻战术，攻击力会得到一定的提升。而且随着角色能力的提高，也会增加相应的攻击属性。按住右键可以提升攻击力，但强攻战术会逐渐消耗技能槽，直到技能槽被耗尽为止。

【能量槽】：敌方角色上会出现一条能量槽，战斗时也会逐渐蓄力，分为3个阶段。【普通阶段】处于未满状态；【满条阶段】的能量条变为黄色，稍微提升敌方的攻击力，不同的敌人附加的攻击属性也会有所不同；【MAX阶段】当能量槽变红的时候就达到了MAX状态，这时敌人的攻击力将会大幅度上升。

【暴击】：进攻时发起强烈猛攻被称为暴击，如果发生暴击，则对方战士均处于混乱状态，只要击败部队的领袖就可以轻松获胜了。陷入混乱状态的部队无法使用作战技能，也不会听从指示，

要等画面上方的机会时间槽走完才可以。
赛莉卡：竟敢把赛莉卡当成是傻瓜！你会后悔的！
西斯奇亚：就凭你这台词，不是傻瓜也是自恋狂……
赛莉卡：啊，我知道了，你一定是嫉妒我生得美。
（口袋：一轮战斗后，赛莉卡竟然说，女人就要靠美貌和斧技……这个我完全无法苟同囧）
赛莉卡：疼死了！你搞什么啊！真是的！啊……算了，不干了不干了，赛莉卡很疼，今天就回去吧！不过你记住了，因为你把赛莉卡当成是傻瓜，下次一定会让你付出代价的！
伽罗特：什么人啊……败了还这么傲娇。
西斯奇亚：没时间了，得快一点才行！小艾米，已经没事了，不过这里很危险的，你能理解吧？还是先回叔叔那里去吧。
艾米：嗯，好吧，我听你的。
西斯奇亚：希望你能找到你哥哥。
艾米：嗯，谢谢你！
伽罗特：还真是没怎么耽误时间啊。
西斯奇亚：嘛，幸亏对方是个笨蛋。不过就算这样，诺伦的时间也显得太多了，真要设陷阱的话，好歹弄得更精致一些吧。
伽罗特：你别在那瞎操心了，一样都是陷阱，碰上了就踏过去继续前进啊。
西斯奇亚：伽罗特，你要是太轻敌的话小心会吃亏哦。
伽罗特：没什么能难倒我的事情啊……快走吧，西斯奇亚，赶快去追诺伦才行！
黑皮肤的女武将：义贼团么……貌似挺有意思的。不过战斗手法还是太嫩了……哼，反正也是顺路，就去看看究竟吧……
（口袋：存盘点，然后进入下次战役。）

战役三：佣兵团对义贼团

（泰拉•奈瑟东区）

伽罗特：总算找到你了！诺伦！
西斯奇亚：伽罗特，你看，敌人的数量好多啊。
（口袋：伏兵出现……）
诺伦：哎呀，真是让我等了好久啊，烈焰义贼团。正因为等了好久，所以得好好款待你们才行。
伽罗特：真拿他没办法，西斯奇亚，我们好像受到了热烈欢迎呢。



西斯奇亚：啊？什么呀，莫非你想硬拼么？
伽罗特：他们只是人多势众罢了，也不一定很强啊。
西斯奇亚：不要吧，伽罗特，还是等杰侬一起才比较稳妥……
伽罗特：你觉得这个情况有可能等他来吗？你到底上不上？

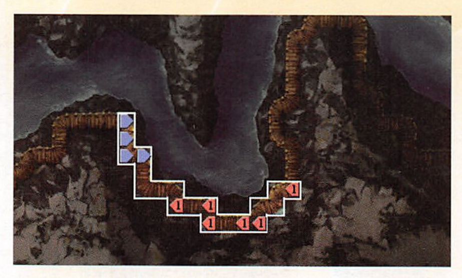
◆胜利条件：讨伐无良商人诺伦！！
◆失败条件：任意我方角色战死•卡片耗尽
取得物品：斩铁剑（由LUC值高于戴维德1的伽罗特击倒BOSS后获得）
取得卡片：アイテムブレイク
速攻奖励：8回合内完成，TEC+1

诺伦：戴维德，你知道我付了多少钱吧？
戴维德：交给我吧，不过那些垃圾看起来会不会太幼稚了？
诺伦：可不要小瞧了他们，那好歹是烈焰义贼团啊。
戴维德：哦，原来他们就是近来臭名远扬的……好吧，那我可不会手下留情了。
（口袋：战斗开始，先用4格卡让伽罗特去抗在桥头，以免对方大军压境，然后等待援军。）
戴维德：哼，好久没认真了……
诺伦：嘿嘿，卑鄙的贱民们！让你们知道惹怒我的下场吧！
伽罗特：该遭报应的是你才对！把从人民那里榨取的金钱还给大家！
诺伦：什么？谁说榨取贱民的血汗会遭报应了？弱肉强食是自然界的规则，榨取财富就是上天赋予我的使命啊。如果不想被压榨的话，你们也努力做一次富人啊。
？？？：这么说来……打倒你也就算是我们榨取你了吧，这是很正常的事情喽。
诺伦：嗯？什么人！
（口袋：我方援军出现。）
伽罗特：慢死了，杰侬！你是不是该锻炼一下体

力了！
杰侬：我还想让你这有勇无谋的匹夫多吃点苦头呢，然后在危机时刻闪亮登场，你不觉得这样很帅么？
伽罗特：这里又没什么软妹，你搞那么帅给谁看呢？
杰侬：……说得也是。
西斯奇亚：喂，我不算是软妹么，我啊！
伽罗特：杰侬，有俏皮话稍后再说吧，敌人的数量可不少哦！
杰侬：知道知道。好吧，伽罗特，西斯奇亚，我们结盟吧！敌人这么多，如果单打独斗的话，体力和时间都会坚持不住的。
伽罗特：对哦，结盟……很好，就按照你说的办吧！

★TUTORIAL：教学

伽罗特：说起来，杰侬啊，那个……结盟是啥？
杰侬：你果然不知道。结盟就是一种战术阵型，结盟之后，就可以连续挑战多个敌人了。
伽罗特：那就是说……我们一起上去狠揍敌人么？
杰侬：不是啦……结盟进攻中特定统帅的位置……
伽罗特：统帅……是说与敌人短兵相接的单位么？
杰侬：结盟进攻的范围和位置，根据属性的不同，一共有两种形态。其中男性的攻击范围是×型的。
伽罗特：如果我和杰侬是统帅的话，就是×型的吗？
杰侬：是的，统帅斜线方向的单位可以协同战斗，而女性的攻击范围是＋型的。
西斯奇亚：我做统帅的时候是＋型的啊……也就是说，横纵方向的单位可以协同战斗吗？
杰侬：没错！不愧是西斯奇亚，真聪明。只要看到形态，就立刻可以判断出参战的单位都有哪些了。嘛，似乎有点困难，不过习惯就好了。
伽罗特：结盟攻击吗……我一个人进攻会不会更快一些啊？
杰侬：那样就变成车轮战了吧？
西斯奇亚：车轮战？
杰侬：听好了，由于参战的单位总数并没有发生变化……所以单位少的一方为了补足单位，就会发生车轮战。而发生车轮战的时候，第二次发生战斗的单位会在队员不足的情况下处于劣势哦。
伽罗特：是吗，那么如果我方人数较少，一旦发



生车轮战，形势就不好了。
杰侬：反之，遇到对方单元不足的时候，我方也可以对其进行车轮战啊。明白吗？我们的攻击次数可不是无限的，所以一定要三思而后行，掌握好位置再出发。
伽罗特：这样啊，好吧，多多利用结盟攻击，占据有利地形吧！
（口袋：摆好阵型，让杰侬去对付斧兵，伽罗特对付剑兵，轻松搞定几组敌人。）
戴维德：原来如此，实力比传闻当中更强啊……怪不得赛莉卡会陷入一番苦战呢。对付你们这些人，我们的准备还不够充分啊。留得青山在，不怕没柴烧，我先闪了！
诺伦：戴、戴维德！你身为佣兵长，竟然敢逃跑！我已经付给你们钱了吧！
戴维德：大人，人命关天呀，就是你给再多的钱，命都没了也无福消受吧，何况这钱你已经给了，怎会有讨还的理由啊？大人啊，您还是多加小心把！
（口袋：杂兵清干净之后就可以让西斯奇亚长驱

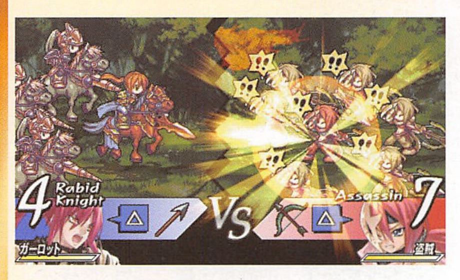
直入，直接消灭诺伦了。）
诺伦：哼！我才不和你们这群下贱的伪善者同流合污呢！畜生！我早晚会报仇的！
杰侬：糟了！诺伦想往富豪街那边逃跑！！
西斯奇亚：交给我吧！
（口袋：西斯奇亚不愧是弓兵，直接一箭射中诺伦的腿。）
诺伦：呜哇！腿、我的腿……来人啊！快帮我把箭拔出来……！！
杰侬：射得妙啊，西斯奇亚！！
伽罗特：你还是放弃吧，诺伦。
诺伦：喂、喂，我看就这么算了吧，我已经反省了，饶了我吧……对、对了，钱！我给你们钱！
伽罗特：不可能就这么轻易放过你的！哪有这么容易就反省，肯定是骗人啊！
杰侬：等等，伽罗特，你还是把杰侬放了吧。
诺伦：哦！终于有人肯替我说话了！哎呀，仔细看看，你的面相还真是伟大啊！
伽罗特：喂，杰侬，你真想把他给放了？
杰侬：没那么简单，放了他可以，不过前提是他得把迄今为止搜刮的全部民脂民膏都给吐出来。
西斯奇亚：原来如此，就算是自己的赎金了。
杰侬：就是这么打算的，赶快把那些逃回去的家伙叫来交易吧。
诺伦：全部交出来！？绝对不行！畜生！仔细看看，你的面相没一点男人味啊！
杰侬：唔……看来诺伦先生还没搞清楚自己的立场啊。不给钱的话，干脆就偿命吧？
诺伦：喂，等一下，我明白了。我付，我付钱还不行么……
伽罗特：你太天真了，如果把诺伦放回去的话，他还会继续作恶的。
诺伦：我、我会洗心革面的，我发誓！再也不敢做坏事了！对、对了，我可以写保证书！
伽罗特：而且要交3000枚金币。
诺伦：三、三千枚！？不会吧……
伽罗特：反正都是你的非法所得。
杰侬：是啊，这点钱买你的命也可以了吧。



西斯奇亚：伽罗特说的对，诺伦，你好好考虑一下吧，如果你再不悔改，我们还会来讨伐你的。
杰侬：把脆弱的人民当成粮食啃食的恶徒绝非诺伦一个，就算按照这种方式去逐一处理，也无法改变当前的局面。总之先用诺伦做个交易吧，怎么样？
伽罗特：好，就按你说的办吧。（就算按照这种方法逐一处理，也无法改变当前的局面……吗？冷静地考虑一下，的确是这样……我们这样做，真的会有效么？不，我不能示弱，我们就是为了改变这个充满矛盾的世界才战斗的！）
（口袋：存盘点，然后进入下个战役）

战役四：大人们的规则
（泰拉•奈瑟北区）

西斯奇亚：已经超过约定的时间啦……
伽罗特：诺伦，你被抛弃了啊。没办法，先把他吊在城墙上吧。
诺伦：啊！等、等一下！回来的，戴维德一定会来的！！
杰侬：伽罗特，再等等吧，就算对方怎样无良，也不至于要往绝路上逼他吧。
西斯奇亚：伽罗特，杰侬！他们来了！
戴维德：哟，又见面了！胸怀大志的年轻人们。那个……我的雇主没事吧？
伽罗特：他啊，好着呢，你要是再来得晚一点，说不定我们就被他唠叨得全体阵亡了。
诺伦：戴维德！快点把钱给他们啊！
杰侬：释放他的条件书上写得很清楚，把搜刮的民脂民膏吐出3000金币来。
伽罗特：还有，你们都要洗心革面，就在这里公开签约吧。
戴维德：没想到你们竟然这么天真啊，我不会把钱交出来的。
伽罗特：你什么意思？
戴维德：呐，你还是站在我们的立场上想想看吧，如果把诺伦大人的财产交出去的话，是我们的损失啊。
杰侬：你想毁约么？
戴维德：谁跟你们约好了，是你们一厢情愿吧。
杰侬：那我们就不放诺伦了。
戴维德：其实吧，你们不放他最好了。
诺伦：你想干什么！戴维德！我命令你，快来救我啊！
戴维德：不好意思啊，大人，如果你死了的话，



这钱就可以揣进我们的腰包了。喂，干掉他。
佣兵之一：是！
诺伦：哇啊啊啊啊啊！
戴维德：啊啊，诺伦大人被烈焰义贼团的伏兵给杀了。
诺伦：戴、戴维德……你这畜生……
戴维德：放心吧，大人，我们分了钱之后，会给你买一副上等棺材的。
诺伦：呃……唔……
（口袋：这可怜的无良富商就这么死了……）
伽罗特：喂……诺伦！
西斯奇亚：不会吧！太假了！！
戴维德：喂喂，你们吃什么惊啊，帮你们消灭了可恶的家伙，应该感谢我才对吧。
杰侬：搞什么啊……你们怎么能做出这种伤天害理的事情来呢！
伽罗特：喂，杰侬，我绝对不会放过他们的，干掉他们！
戴维德：哎呀，你们以为自己都是代表正义的英雄么，还真是幼稚啊。好吧，就由我来告诉你们这个世界的出世原则吧。

◆胜利条件：绝对不会原谅戴维德的恶行！！
◆失败条件：任意我方角色战死•卡片耗尽
取得物品：复仇者（由LUC值高于戴维德1的伽罗特击倒BOSS后获得）、藏宝图（地图北部集落中获得）、勇者勋章（地图西南角搜寻获得）
取得卡片：无
速攻奖励：7回合内完成，LUK+1

伽罗特：哼，别开玩笑了！
杰侬：伽罗特，冷静点！大家应该都清楚结盟的战斗方法了吧？
西斯奇亚：为什么大人们都这么自私呢……
（口袋：战斗开始，由于对方斧兵比较多，所以最好让杰侬冲在前面。）
戴维德：我们来做一笔交易吧，为了你们的美好未来，还是和我们合作吧，怎么样？
伽罗特：你不是要替诺伦讨伐他的“仇人”么？
戴维德：希望你不要误会，那只是我工作上的义务罢了，其实我挺中意你们的。
伽罗特：我可没兴趣被你这种人中意！我们就是为了打抱不平才战斗的！
戴维德：问题是，在大军面前，你们有胜算吗？
西斯奇亚：正义是不会输的！
伽罗特：就算为了理想而牺牲生命，也是死得其所了。
戴维德：哎呀呀，你们简直是无可救药了……
？？？：哎……我真是看不下去了啊，死了还谈什么理想呢，到此为止吧！
戴维德：啊？你是什么人？
黑皮肤的女武将：我是梅迪欧提，只是个旅行中的武者罢了。真恶心，我看见你这种人就想打飞的。烈焰义贼团，我就来助你们一臂之力吧！

★TUTORIAL：教学

伽罗特：离得那么远，想结盟也结不成啊……怎么办？
梅迪欧提：就这种货色，不结盟也可以随便收拾他们。只要用【技能】就可以了！
伽罗特：技能？那是什么，莫非是必杀技么？怎么用啊！？
梅迪欧提：首先要确认使用技能的条件，统帅的武器类型要和卡片上的ACE类型相符。
西斯奇亚：唔……也就是说，如果卡片上的ACE类型是剑的话……
杰侬：我率领的剑兵部队作为统帅时，就可以使用技能了吧。
梅迪欧提：就是这样。下面教你们在实战中使用技能的方法吧。首先，在技能槽满格的情况下，使用Passive会快一些，但也可以等它自己增长。能量槽满格的时候，按下□键就可以使用技能了。技能也分两种情况，使用时会有所不同，要注意哦。【Charge】型的技能在按下□键的时候，就会出现【蓄力槽】，继续按住□键的话，【蓄力槽】就会逐渐增加，当达到满格的时候，将□键松





开，就可以使用技能了。
西斯奇亚：按住□键增加能量，松开□键释放技能就可以了吧。
梅迪欧提：如果使用了【Charge】型的技能，技能槽会一次性清空的，而且中途受到敌人的强攻，也会打断蓄力……不过技能槽并不会清空，只要再蓄一次力就可以了。
杰侬：这样啊……
梅迪欧提：其次是【KeepOn】型的技能。这种类型的技能，只要按下□键，立刻就可以发动效果，不过按下□键的同时，技能槽的数值也会逐渐减少的。当技能槽消耗为0的时候，该技能的效果也就消失了。
杰侬：也就是说，技能条越长，效果持续越久了……
伽罗特：等一下，只有持续按住□键，才会有技能效果么？如果中途松开□键会怎样呢？
梅迪欧提：如果中途松开□键，技能效果就消失了，不过技能槽的损耗也会停止，要善加利用哦。另外还有一个重要的事情得告诉你们，敌方和我们一样也会使用技能的。如果符合条件，他们就会使用卡片上ACE类型的技能。
杰侬：这真是噩耗呀……
梅迪欧提：好了，授课就到这里，一鼓作气将他们击溃吧！！
【使用技能】：从本关开始，战斗中就可以使用技能了。技能槽满格之后才能使用技能，按下方向键的左键，会提示【Passive】，队伍采用保守战术时，技能槽的数值就会快速恢复。有时虽然技能槽满格了，但因为选择的卡片ACE类型不符，这时也无法使用技能，但在条件满足的情况下时，按下□键就可以释放技能了。

【Charge技能】：持续按下□键，在蓄力槽满格之后就可以使用Charge技了，不过如果松开□键，技能就会被打断。
【KeepOn技能】：只要按住□键就会持续产生效果的技能，如果中途松开了□键，或者耗尽了技能槽值，效果就会结束。
（口袋：合理利用技能和结盟，消灭几个队伍之后，戴维德终于开始冒汗了。）
戴维德：该死，部下损失得太多了……向卡塔尔大桥撤军！调整状态，准备打持久战！
佣兵之一：戴维德队长！
伽罗特：该死，被戴维德给逃了！！西斯奇亚、杰侬，赶快去追他们！
西斯奇亚：……哎，哦。
梅迪欧提：等一下，不动一下脑筋就去追他们，肯定还是会被逃掉的。
伽罗特：还没向你道谢呢。不过，这场战斗和你没什么关系吧，你就别插手了。
梅迪欧提：说什么正义是不会输的，真够呆啊……亏你们能活到现在。头脑一热就会做些傻事，你们所谓的正义究竟是什么啊？
西斯奇亚：这……



梅迪欧提：再问你们一句，如果没有我插手帮忙，你们会是个什么下场？
西斯奇亚：我们……是啊，说不定我们都会被杀掉呢。
伽罗特：……
西斯奇亚：对不起，伽罗特，我的确是这么认为的。
杰侬：西斯奇亚说的对，仅凭我们几个……
伽罗特：我要把那个家伙……把那个家伙给……
梅迪欧提：无法原谅、无法接受不合理的事情，这种心情我理解。不过要想贯彻你们的目标，需要强大的知识和力量，这个你们能明白吧？说得明白一些，你们根本就不会用兵，能撑到现在全凭运气。
伽罗特：也许吧……我们只是凭着想法去做，根

本没有好好考虑过。
梅迪欧提：也许说得有些露骨，让你们觉得不爽了吧，抱歉。对了，你……
杰侬：杰侬。我叫杰侬，我是这个烈焰义贼团的参谋，以前的战略战术都是由我来……
梅迪欧提：呐，杰诺君。
杰侬：是杰侬。
梅迪欧提：杰侬君，那些逃兵说要撤到卡塔尔大桥是吧，他们逃走的小路是最近的路线么？
杰侬：不是，那条路反而会有些绕远……
梅迪欧提：如果是我来带队的话，肯定会在大桥附近整队，然后过桥吧？这时如果没遇到追兵，应该就会放松警惕的。



杰侬：对哦！那我们就抄近路先埋伏在卡塔尔大桥那边吧。
梅迪欧提：这场战役是属于你们的，就由你们自己来解决吧。不过千万不要莽撞，要深思熟虑才行。
杰侬：厉害！真厉害啊！不仅有武力和知识，连美貌也兼得的女人实在是得天独厚啊！哎？梅迪欧提人呢？
西斯奇亚：杰侬还是老样子没变嘛。
杰侬：哈哈，是吗？那么我们怎么办，伽罗特。
西斯奇亚：要决定就尽快吧！
伽罗特：我……仔细想起来，我以前只是抱着"也许可以做些什么"的心情前进的，就像她说的那样。好不甘心啊……要是能有力量和知识就好了。
西斯奇亚：是哦。
杰侬：当然能啦，伽罗特。
（口袋：存盘点，然后进入下次战役。）

战役五：决战戴维德！

（泰拉•奈瑟东区）

西斯奇亚：怎么还是联络不到杰侬呢？
伽罗特：……

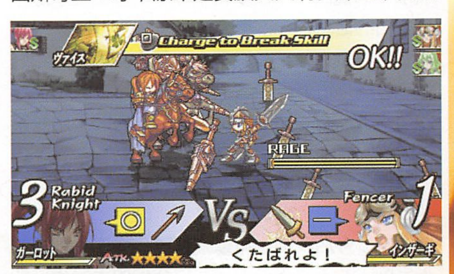


西斯奇亚：怎么了？伽罗特？
伽罗特：我一直在想梅迪欧提的话，想起来就觉得自己太弱了……正因为这样，才会让戴维德逃脱。好想变强啊，为了摆平世上一切不合理的事情……
西斯奇亚：想变强吗……从小时候起，伽罗特就一直很要强呢。
伽罗特：为了证明自己的存在，为了牢记自己的存在，所以才会希望变强。
西斯奇亚：……是你父亲吗？
伽罗特：……
西斯奇亚：真严厉呀，每次见到你都是青一块紫一块的。
伽罗特：……为了战胜对他的憎恨，我才希望能够变强的。
西斯奇亚：……呐，伽罗特，你还记得我们第一次见面的时候么？
伽罗特：记得啊……是在玩义贼团的游戏时见到的，当时你是团长，我是团员。
西斯奇亚：真怀念啊，就在住满了贵族的尼贝尔街区那里躲躲藏藏的，结果如今却变成了讨伐无

良商人的义贼团呢。呵呵……
伽罗特：……
西斯奇亚：如果是伽罗特的话，一定会变得更强的，一定会的。
伽罗特：变强……吗……
杰侬：发现戴维德他们了！正朝卡塔尔大桥前进呢，他们看起来真的有些松懈的样子！嗯？你怎么了，西斯奇亚，脸怎么那么红？
西斯奇亚：没什么啦！
杰侬：你生哪门子气呢……
佣兵之一：说起来，今天真是累坏了。
戴维德：还不是你们的错么！要是再卖一些力气，也不至于这么狼狈了。
佣兵之一：啊？只是我们的错而已么？
戴维德：当然了！喊，今天半夜成了反省会了。
（口袋：两支部队在卡塔尔大桥前相遇了……）
戴维德：嗯？怎么回事……
伽罗特：这次不会让你逃掉了……
戴维德：喂喂，怎么又是你们啊？真是的，你们也差不多够了吧，真缠人啊。
伽罗特：我不会原谅你的！戴维德，你觉悟吧！！

◆胜利条件：击败戴维德！！
◆失败条件：任意我方角色战死•卡片耗尽
取得物品：真•斩铁剑（由LUC值高于戴维德2的伽罗特击倒BOSS后获得）、疗伤草（地图下数第二个格子搜索得到）
取得卡片：无
速攻奖励：5回合内完成，TEC+1

戴维德：你们究竟想要什么！钱吗？名誉吗？
伽罗特：诺伦让你们去为非作歹，你们就去？然后竟暗算那个手无寸铁的雇主……我绝对不会放过你们的！
戴维德：为非作歹怎么了？暗算又怎么了？在这个世界里如果不骗人就活不下去啊！这就是规则，你懂吗？潜规则！
伽罗特：所以我们才要变强！然后改变这个世界的规则！！
（口袋：一场恶战过后，戴维德战死……）
戴维德：不、不可能……我已经走到人生的尽头了吗？竟然被这些小鬼打败……畜生……
伽罗特：我们……终于赢了吗？
杰侬：啊，总算赢了。
西斯奇亚：嘛，多亏了梅迪欧提的帮忙啊。不过伽罗特，你明显不弱嘛。
？？？：竟然能把戴维德打败，还不错嘛，让我见识一下你们的本事吧。
伽罗特：你是谁……？
眼光锐利的男人：你们就是烈焰义贼团吧，表现得不错，是一支比传言中更优秀的部队。
杰侬：我想起来了，你是住在富豪街的贵族，威尔曼方伯。
西斯奇亚：哼，原来是贵族大人啊。那么，贵族



大人找我们烈焰义贼团有何贵干啊？
威尔曼：没必要那么戒备吧，我只是和你们打个招呼而已。
西斯奇亚：我们完全没兴趣和贵族讲话，呐，走吧。
威尔曼：你们不是想拥有力量么？
伽罗特：……
威尔曼：他刚才不是说了么，想要能够改变这个世界的力量。
伽罗特：什么意思……
威尔曼：我的意思是，我要雇用你们，作为我的私人部队，这样你们就会变强了。
西斯奇亚：你、你说什么……
威尔曼：你们把这个世界改变一下让我看看啊！有野心的年轻人们！
伽罗特：改变……世界……
威尔曼：是啊，就是世界。改变这个不合理的世界吧。无论多么伟大的理想，如果不将它实现的话，也只是纸上谈兵而已。就算拥有强大的力量，却没有改变世界的觉悟的话，也就仅仅是个盗贼团伙罢了。
杰侬：威尔曼方伯，你的提议我们已经理解了，但想立刻让大家接受就有点……
伽罗特：你是叫威尔曼方伯吧，我叫伽罗特，是烈焰义贼团的团长。能否详细说说你组织私人兵团的情况呢……
西斯奇亚：伽罗特……？
（口袋：存盘点，然后进入下次战役。）

战役六：将力量掌握在手中

（伊斯特拉卡荒原）

西斯奇亚：不过那个贵族脑子里都在想些什么呀，竟然让我们在这种艳阳天下曝晒！
杰依：会不会是觉得人少的地方比较方便沟通呢？
伽罗特：也许吧……
杰依：话说回来，伽罗特，你干嘛那么在意威尔曼方伯的话啊？
伽罗特：戴维德不是说了么，只有变得狡猾和奸诈才可以存活下来。
西斯奇亚：说是这么说……不过恶人们不是经常这么说吗？
伽罗特：我觉得事实就是如此啊。
西斯奇亚：嗯？哎呀呀……
伽罗特：今后我们也可以继续讨伐像诺伦那样的无良商人，不过无论如何，以我们的力量也只能守护泰拉的一小部分而已。
杰依：别的城镇，甚至全国的各个地方，凭我们的势力是不可能照顾到的。
伽罗特：恶行必须从根源上得到解决才行，如果不能改变这个世界，那我们所谓的正义也就只是伪善而已……
西斯奇亚：为了这个目标，你才想通过那个贵族来得到力量吗？
伽罗特：是啊，我就是这么打算的。对不起啊，西斯奇亚，杰依……我都没征求你们的意见。
杰依：我稍微调查了一下，关于那个威尔曼方伯……他貌似是个很奇怪的人呢。作为改革派的领头人，曾经下过不小的力气用来整顿民风，在旧派贵族当中树敌很多。他说想要改变世界，应该不仅仅是吹牛而已哦。
西斯奇亚：对不起哦，伽罗特，我原本对贵族就有偏见，所以刚才有些意气用事了……只要是你决定的事情，我就会支持你的，加油哦，伽罗特。
杰依：嗯，我也会全力帮你的，当然头脑方面也会支持你啦。
伽罗特：对不起啊，害你们两个也……
威尔曼：久等了，烈焰义贼团的诸位。
伽罗特：那么，就谈谈你的私人部队吧。
威尔曼：如果可以的话，我是想详细谈谈关于这个的事情，不过现在不是时候，看来有不速之客呢。
伽罗特：什么？
威尔曼：阻碍我前进道路的敌人太多了，你们要



想做我的私人兵团，就得解决他们才行……去打个招呼吧。
伽罗特：原来如此，这就是我们的工作吗？解释得还真清楚呢……如果是与恶徒为敌的话，就不必多费口舌了！

胜利条件：从强盗手中救出威尔曼！！讨伐复仇呃赛莉卡！！
失败条件：任意我方角色战死•强盗接近威尔曼•卡片耗尽
取得物品：带羽毛的凉鞋（由LUC值高于盗贼队长4的西斯奇亚击倒BOSS后获得）、糖果（由LUC值高于盗贼队长4的杰依击倒BOSS后获得）、铝矿（地图扩展后，威尔曼所在右下部位的角落里搜索得到）
取得卡片：エースガード、ロックフォール
速攻奖励：16回合内完成，GEN+1

杰依：听好了，我们的首要任务是保护威尔曼方伯，首先集合队伍确保安全吧。敌人的数量较多，行动一定要谨慎。





★TUTORIAL：教学

西斯奇亚：敌人带着以前没见过的战斗卡片，那究竟是……
杰侬：那是给予对方异常状态攻击的技能卡片，要加小心啊。
伽罗特：状态异常……那是什么？
杰侬：对部队进军和战斗的时候产生影响的特殊状态，例如中毒会使士气受损以及防御力下降；诅咒会使移动力及攻击力下降；昏睡会造成无法移动和战斗时无抵抗；燃烧会造成士气受损；麻痹会造成无法移动；迟缓会造成移动力下降；石化会造成无法移动和战斗。也就是这些效果吧，都是致命的负面影响啊。
伽罗特：的确是致命的影响呢……如果不幸中了状态异常，应该怎样解除呢？
杰侬：是哦……只要在技能中选择【恢复】就可以，或者回合结束时自动解除。
西斯奇亚：对啦，只要装备预防异常属性的物品就可以了。
杰侬：还有，我方也可以向敌方使用属性异常的技能。
伽罗特：你不觉得这个说明太久了吗？杰侬。
（口袋：战斗开始……尽量让三个人去堵住几个缺口吧，大叔被摸一下就会死……第二回合梅迪欧提会出来增援的囧）
梅迪欧提：果然你们这几个人很有意思啊，先是义贼团，现在又变成贵族的私人军团了。
杰侬：这个自信又充满了魅力的声音一定是……梅迪欧提姐！
伽罗特：没有力量就无法贯彻目标，这不是你教我的么？
梅迪欧提：原来如此，既然是你的选择，我就不用再多说了，不过在一旁看看还是觉得很有趣的，好吧，我就来助你们一臂之力了！
伽罗特：那就多谢了，梅迪欧提。
梅迪欧提：说起来，你们都叫什么名字啊？
伽罗特：我叫伽罗特。
西斯奇亚：我是西斯奇亚。
杰侬：那个……
梅迪欧提：你叫久侬对吧？
杰侬：是杰侬啦！
（口袋：一番堵漏的苦战之后，竟然来了一群敌方增援……）
赛莉卡妹：赛莉卡姐，是他们！是那个红头发的一伙人哎！
赛莉卡：哎呀，总算找到啦！戴维德队长，就由我赛莉卡来替你报仇吧！
杰侬：增援吗？
伽罗特：那不是白痴女吗……
赛莉卡：你竟敢又把赛莉卡叫成是白痴！！戴维德队长的仇人！我不会放过你们的！
伽罗特：莫非你是戴维德的部下么？
杰侬：喂，等一下啦伽罗特，到底是怎么回事？梅迪欧提也是，为什么我一眼照顾不到，你身边就冒出来这么多可爱的女孩子呢？
伽罗特：我怎么会知道！总之这个事情等打完仗再说吧。
（口袋：还是需要几个人去堵漏，利用技能逐个击破吧！）
赛莉卡：怎么回事，怎么回事，赛莉卡完全没有胜算啊。对了，一定是因为仓促作战，准备不足才会这样的。对哦，一定是这样！你、你给我记住了！我绝对会打败你的！
梅迪欧提：要放那个女人逃走么？下次她还会来找你麻烦的。
伽罗特：没必要追她了，看那悲伤的双眼，她应该已经失去斗志了吧。
威尔曼：我对你们的能力非常满意，可以正式加入我的私人部队吗？
杰侬：在这之前，威尔曼方伯，你的真正目的是什么？能告诉我们吗？
威尔曼：答案很简单，我只是想在帝国中扩展自己的势力，最终改变这个国家。
西斯奇亚：改变国家？
威尔曼：贫困、差距、兵役、治安的恶化……现在的帝国处于生病的状态。如果放任不管的话，估计过不了多久就会灭亡吧。必须有人从根本上改变它才行，但如果决定要改革，就必定会遭到反对和抵抗。只顾眼前利益的帝都大臣、富商们，还有那些顽固不化的贵族！为了抵御政治敌人的迫害，我必须拥有强大的军队。
杰侬：所以才会找到我们么？原来如此。
梅迪欧提：听起来的确很单纯呢，这个想法。

伽罗特：还有一点，能告诉我么？
威尔曼：嗯？
伽罗特：如果追随你的话，可以改变世界么？
威尔曼：那就要看你们的表现了，伽罗特。
伽罗特：……
威尔曼：要来么？
伽罗特：好，那就试试看吧。
威尔曼：你们是叫烈焰义贼团么？
伽罗特：是啊。
威尔曼：作为我的部队，叫义贼团的话太奇怪了，今后你们就叫做古拉姆烈焰吧。
伽罗特：古拉姆烈焰……也就是怒炎吗？不错啊，就烧给你看吧，把这世上不平的事情全部烧光，为了改变整个帝国！

好了，上面是教学关卡的全剧情说明，相信完全没有接触过前作的玩家们耐着性子看完之后，一定也会对这个游戏有个初步的了解吧。这游戏看似复杂，其实只要知道玩法，上手还是蛮简单的——但由于战斗条件非常苛刻，所以就算是上手简单，要想打出高分也需要动一番脑筋。由于篇幅问题，下面的剧情就不翻译了——否则就变汉化版啦。





射向腐败帝国的一缕阳光

战役一：芙蕾雅维尔克上洛

（伊萨溪谷•栈道东区）

一行人作为威尔曼私人部队，开始了改变帝国的漫长旅程……在前往帝都芙蕾雅维尔克的途中，众人在盘山道上行进，西斯奇亚这个身手矫健的弓兵竟然恐高了——说得也是，远程攻击的兵种基本都比较喜欢脚踏实地吧。正在大家说笑调侃之际，梅迪欧提突然让大家安静下来，因为后面跟来了一群山贼……

胜利条件：
击退山贼！！击退前来复仇的赛莉卡！！
失败条件：任意我方角色战死•卡片耗尽
登场人物：4人
携带卡片：10张

●**解说**：由于地形特殊，是处于盘山道的狭长地带，所以究竟怎样才能占据有利地势成了这关的主要课题。敌人由4组斧兵和2组剑兵组成，可以考虑让杰侬和梅迪欧提冲在前面，后面跟着西斯奇亚，我方施展不开，敌人一样也施展不开。这就像是瓮中捉鳖——手到擒来一样，只要顶住了慢慢打，怎样也赢了。下半场脱线女赛莉卡又来捣乱，还是4组斧兵和4组剑兵，还是杰侬＋梅迪欧提的组合比较划算。轻松获胜后，一位意想不到的大人物竟然出现了，竟是这布隆奇亚帝国的最高统治者——索尔提耶帝哎，好帅……（众：口袋你又犯花痴了）……不过伽罗特也太不识相了，皇帝问他姓名的时候，他竟然让皇帝先报号！众人不明白为何要向皇帝低头，道理很简单，威尔曼说，肯定是高筑墙、广积粮、缓称王嘛……低调，低调。

●**取得物品**：ベルトポーチ（由LUC值高于盗贼队长4的成员击倒BOSS后获得，或由西斯奇亚使用12Mov的卡片技能去偷取）、结实的长靴（由LUC值高于赛莉卡2的成员击倒BOSS后获得）、黑曜石（在开战时敌方左边的剑兵位置上搜索得到）
取得卡片：エースガード、ロックフォール

速攻奖励：17回合内完成，TE C+1

战役二：逃亡的姐妹

（阿尔贝尔特侯爵领地•街市）

终于来到了帝都，威尔曼方伯问众人有何感受，伽罗特毫不客气地说这里铜臭味扑鼻，完全不想在这住，哈哈……正在众人好奇地左顾右盼时，突然跑来一位拄着拐杖的少女，说求我们救她妹妹？哎呀，不愧是软妹子，伽罗特受不了诱惑，立马跑去英雄救美了，威尔曼拦都拦不住啊。

胜利条件：救出露谢娜的妹妹艾吉娜（只要移动到艾吉娜旁边即可）！！击退追杀艾吉娜的刺客！！
失败条件：伽罗特战死•艾吉娜被攻陷•卡片耗尽
登场人物：4人
携带卡片：10张

●**解说**：这关很有意思，一样是救人，但地图里有很多物品可以拿。最好玩的是，最初上来时，艾吉娜就会默认被包围，而且她自身的战斗力真的很有限，还无法使用技能槽。口袋刚上来的时候曾经觉得一筹莫展……后来发现只要把我方队员移动到艾吉娜附近，和她结盟就可以变相保护她了。考虑到兵种相性比较平均，最好是派强力队员先杀过去。救出艾吉娜之后，敌方会派刺客增援，这时就没什么好顾虑的了，将队员们分散开来搜索物品，有余力就打打附近的刺客吧。战斗结束后，这双胞胎姐妹说原本是阿尔贝尔特侯爵的养女，结果因为侯爵遭难，二人就被敌人的余党追杀……最后威尔曼开口了，将她们也纳入自己的私人兵团，一举两得呀，既增强了战斗力，又可以保护腿脚受伤的露谢娜姐。

●**取得物品**：火蛇剑（由LUC2的初期BOSS掉落）、远古之旋（由LUC3的BOSS修瓦掉落）、喀秋莎（伽罗特初始位置南1格搜索得到）、闪光的金币（伽罗特初始位置最北端搜索得到）、帝



国兵法书天之卷（东部锻造屋左下角）、帝国兵法书地之卷（西区中枢都市达姆上方1格）、残暴谴责者（用铝矿在锻造屋打造而成）、黑色印记（南边锻造屋用黑曜石换取）、某少女的日记（地图最东南角）、绳子（初期BOSS右上角）、教团的硬币（初期BOSS位置）

取得卡片：ブラッディクロー、レヴォリューション

速攻奖励：20回合内完成，GEN+1

战役三：战士与疯狂

（北部边境•帝国军驻扎地）

这次战场在帝国最北部的边境，西斯奇亚嚷嚷觉得冷（口袋：谁让她穿得那么少呢）。然后一群人又在讨论天圆地方的问题，真无语啊！正说着世界是个球是否可信的话题时，突然看见帝国军的雷昂总队长率队操练，其中右翼军统领因疲劳过度而出现失误，雷昂这冷血男竟然要将其处决……于是伽罗特忍无可忍，终于上前去找茬了，果然双方几句话不投机，约定以模拟战的形式来一决胜负。

胜利条件：打倒雷昂率领的黑骑士团！！
失败条件：伽罗特战死•卡片耗尽
登场人物：5人
携带卡片：12张

●**解说**：不得不承认，对方的弓兵真的很强，尤其是在树林子里。而且对手的经验也相当丰富，知道占据有利地势……无奈我方没有可以直接使用法术的杖兵去克制弓兵，只能大军压上，采取逐个击破的手法了。还好雷昂这统帅根本就不挪窝——他真宅。战胜之后，雷昂一直把自己关在屋子里不肯出来，还是他妹妹出来解释的，因为他们的父母都是帝国军人，由于违反了军法而被皇帝处刑……这孩子受到了巨大的打击，所以行事比较奇怪也很正常了……当他得知妹妹在和我们讲八卦，立刻冲了出来，扬言要辞职囧

●**取得物品**：魔枪布莱辛德（由LUC2的雷昂掉落）、大脚（男性角色访问上方民宅）、狐皮大衣（女性角色访问上方民宅）、流沙之欧泊（男性角色访问下方民宅）、人鱼之鳍（女性角色访问下方民宅）、花束（开始地点上方的大树旁）、陷阱铁夹（地图最上方角落）、橄榄叶（南边大桥正左的两格处）、帝国兵法书人之卷

（夜里进入东边的集落得到）、四叶草（地图东南，雷昂下面两格处）
取得卡片：チャリオット
速攻奖励：14回合内完成，ATK+1

CHAPTER 3

战斗的意义

从这关开始，就进入分支剧情了，由分支剧情来控制游戏结局的走向。只要按RL键来选择分支任务就可以进行挑战了，上面是支线标题，中间是任务说明，下面是难易度。如果想玩穿全部结局，就可以走【贵族之心】、【掠夺者、被掠夺者】、【运输船袭击作战】、【生于帝国】以及【募集】路线，满足这个条件之后，在CHAPTER5中选择【战士们的休息】。之后选择【星星之火可以燎原】并跳过【岩盐】的话，将进入a结局；选择【贪婪的陷阱】，跳过【岩盐】的话，将进入b结局；选择【星星之火可以燎原】以及【岩盐】的话，将进入c结局。当然，如果想收入全角色的话，可以走【追杀夜盗】、【最重要的东西在哪里】、【运输船袭击作战】、【生于帝国】以及【募集】路线，在CHAPTER5中选择【战士们的休息】，最终只能选择a结局或者b结局，想收集全人物是不可能达成3种结局全部破关的，鱼与熊掌不能兼得呀……那么，我们就按照全结局的路线来玩吧。

任务一：贵族之心

（吉卡特山•中央据点）

胜利条件：找到威尔曼方伯遇难的朋友！！
失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽
登场人物：5人
携带卡片：8张

●**解说**：雪原地图中，踩到冰雪路面就只能移动一格了，而且夜晚遇到吹雪效果会降低士气。派一支三人强力部队分别去讨伐左上和右上的敌军，盗贼首领在右上角，剩下二人负责支援和解决左边的敌军分部，如果有余力也可以去拿物品。救到朋友之后，发现根本就不是什么威尔曼的朋友，这家伙压根就是一名军械贩子……虽然是救了人，但感觉还是被骗了，玩政治的威尔曼真的很狡猾，看来不是什么好东西啊，哎。

任务二：掠夺者、被掠夺者

（阿尼斯伯爵领地）

胜利条件：剿灭盗贼团！！
失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽　全部集落遭到破坏
登场人物：5人
携带卡片：8张

●**解说**：这个关卡挺有意思的，就是保护贵族的小镇不受盗贼侵扰。盗贼分几种，其中斧兵是负





责掠夺资源的，只要在他们接近集落前把好关就可以了，他们会自行分散的，我方只要逐个击破斧兵后，再集中火力突击掉BOSS据点附近的团伙就可以了，记得要去搜寻和兑换物品。

分支：各种各样的事情

（库雷德森林•盗贼团据点）

胜利条件：围剿盗贼团的第一堡垒、第二堡垒、第三堡垒（将队员移动到堡垒上即可）！！

失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽

登场人物：5人

携带卡片：10张

●**解说**：盗贼们撤军之后，为了斩草除根，伽罗特一行打算围剿贼窝。没想到林子里的戒备还挺森严的，尤其是出现一种比较好玩的道具——投石车，这东西只要在结盟范围内就可以派上用场，当然敌方也是可以自由取用的。经过三场恶战之后，终于将盗贼首领处刑……但他也是为了养家糊口才出来胡作非为的，被捕后的第一句话竟然是担心他的家人安危，真可怜。

任务三：运输船袭击作战

（帕林公爵领地•北部沿岸）

胜利条件：消灭敌人的运输船部队！！

失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽

登场人物：5人

携带卡片：10张

●**解说**：这个关卡很无语，原本威尔曼方伯是想阻挠皇帝身边的宠臣进贡的，也不知道船里藏了什么宝贝贡品，结果前作的魔女帕梅拉从右下角乱入，竟也想要船里的宝物……这时如果有前作《公主同盟》的存档，赶在消灭运输部队队长之前打败帕梅拉，下一关就可以收她进队伍了……另外还能打出一把扫帚。这关大部分敌人都是杖兵，近战打得很累，多用西斯奇亚吧。胜利后，船里竟然是一片惨不忍睹的人鱼尸体！唯有一条活口却喝得酩酊大醉，简直是形象破灭呀囧

任务四：生于帝国

（托奇诺山•山塞）

胜利条件：打败叛乱军将领潘多拉！！

失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽

登场人物：5人

携带卡片：10张

●**解说**：威尔曼本是想广泛培养、重点选拔的，没想到这家伙很不识趣，反而张口就咬。惹怒了政客是很恐怖的一件事，于是威尔曼一声令下，推倒潘多拉的行动就这样开始了。这关不太好打，先做好下方左右两边的据点之后，消灭中间的据点。结果敌人就倾巢而出了。中间有个炮手很讨厌，这东西是范围攻击的，炮击范围内全体队员的士气都会下降，所以一定要注意躲开地图上红色的炮击范围哦，非要通过的话也一定要快速通过才行。只要消灭了炮手，就可以让大炮掉头去打敌军了，但那一点点伤害真的没什么意义。潘多拉很厉害，尤其是他的技能加上旁边的小兵结盟进攻。不过他几乎不动地方的，只要先把周围的小兵干掉，最后集中结盟攻击他就可以了。

任务五：怪人募集

（艾鲁尔克山脉•小道）

胜利条件：击退神生教团的刺客！！调整部队的状态（全体移动到旗帜位置）！！抵挡刺客的猛攻！！击退神生教团的刺客！！

失败条件：任意我方角色战死　卡片耗尽/伽罗特或艾吉娜战死　卡片耗尽

登场人物：5人

携带卡片：10张

●**解说**：上来直接干掉左边的BOSS，其它一众小兵就都撤退了……这简直太奇怪了，神生教团的实力不可能这么弱呀，这一定是陷阱！伽罗特醒悟过来的时候就已经被包围了，而且周围都是些士气高达5000+的强兵。第二阶段的目标是将众人移动到右下的旗帜地点，有Mov值高的卡

片就用掉吧，不要恋战。问题是第三阶段太憋屈了，竟然又受到了二重埋伏……正当众人考虑如何突围的时候，艾吉娜竟然想舍命杀出一条血路，还没来得及劝她，突然旁边悬崖顶传来一个很御的声音，一个超自恋的四眼科学妹竟然想用我们这群吵她睡觉的白目做实验——试试她发明的大炮性能囧……虽然很唐突，不过估计这家伙就是我们要募集的人了。借着她的炮击作为掩护，我们很快就冲出包围，摆好阵势招待刺客头目了。

分支：沙漠中得到的一滴眼泪

（尼禄尔德沙漠）

胜利条件：摧毁目标的运输部队！！夺取运输队的货物！！
失败条件：伽罗特或优迪战死　敌人到达旗帜地点　卡片耗尽
登场人物：5人
携带卡片：8张

●**解说**：沙漠地形时，地面部队只能走动一格，而空中部队则不受限制。所以能走大道就尽量走大道吧。虽然可以采取大军压境的方法，但下半场时另外一条道路上也会出现护送援军，所以要留好后路，至少有一到两名队员守在旗子旁边。拿到优迪想要的宝石之后，某大臣出面阻挠，看来他也不是什么好东西……我们走着瞧吧。

CHAPTER 4
预言者的双瞳见证了什么

战役一：懊恼的殉教者

（泰拉郊外•私人兵团总部）

胜利条件：击退神生教团的刺客！！
失败条件：伽罗特或艾吉娜战死　卡片耗尽
登场人物：4人
携带卡片：8张

●**解说**：正当众人无所事事的时候，教团的刺客首领修瓦因为任务屡次失败而恼羞成怒，竟然杀上门来了。眼看快要将她打败，从上下两侧又冲出了石头部队……建议不要理会那些石头，先打败率队的上下两个女兵，然后直接击中力量突击修瓦就好，只要干掉她，战斗就胜利了。

战役二：无尽的复仇

（泰拉郊外•西部街道）

胜利条件：击退狂热的复仇者赛莉卡！！
失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽
登场人物：5人
携带卡片：10张

●**解说**：赛莉卡简直太烦人了，伽罗特一行无论做什么都会被她阻挠，这天众人来到沙漠寻找传说中的预言者，结果这傻丫头又出来闹着要复仇，而且这次竟还找了援军因扎吉，最让人无语的是……她是花钱雇人家的囧……最后搞得我都不好意思打她们了，赶快分散拿了物品，干掉后面的因扎吉，最后找个用剑的解决她了事。

战役三：跨越尸体的试炼

（库雷德森林•预言者之馆）

胜利条件：击退奈希亚操纵的尸兵！！
失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽
登场人物：5人
携带卡片：10张

●**解说**：终于找到了预言者奈希亚，与其说是预言者，还不如说是个亡灵巫师……在这里碰见了来求预言者找她哥哥的小萝莉，奈希亚告诉她，只要跟着伽罗特就可以找到她哥哥……但伽罗特是否能经受这番试炼呢？先击溃两翼的尸兵，因为敌人很多，所以要利用＋和×的结盟特点，也就是二连联盟。然后向上进发……这里又多了一种武器，以前是近战兵器克弓，弓克杖，现在弓还克书，而书克杖。打奈希亚的时候要注意利用地形，上面有个投石车。

战役四：以天意为名

（伊斯特拉卡荒原）

胜利条件：讨伐神生教团！！击退刺客，救出修





瓦！！
失败条件：伽罗特或艾吉娜战死　卡片耗尽　修瓦战死
登场人物：6人
携带卡片：6张
●解说：回家的路上，偶遇神生教团，果然不是冤家不聚头么？不过这次神生教团的目标并不是我们，而是那个失败了很多次的刺客头头修瓦。这种事情对于伽罗特来说，也属于不合理的吧。干掉教团的小头目之后，修瓦说她已经没有活下去的价值了，但在众人合力劝说之下，她决定去寻找生存的意义。

CHAPTER 5

堕落的军旗

任务一：战士们的休息女生篇

（泰拉郊外•北区街道）

胜利条件：教训那些欲求不满的流氓！！返回驻扎地！！
失败条件：我方任意队员被带走　卡片耗尽
登场人物：3人
携带卡片：8张
●解说：这关实在太搞笑了，威尔曼出国访问，留了一群没事做的兵团战士。这天天气不错，女战士们去逛街，结果路上遇到搭讪的流氓，我们的女战士不从，于是对方恼羞成怒……打了两场之后，众人决定退回驻扎地。

支线：战士们的休息男生篇

（帝都近郊•凯旋门）

胜利条件：打倒敌人！！
失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽
登场人物：3人
携带卡片：5张
●解说：虽然杰侬很想和女孩子们泡在一起，不过伽罗特提醒他——如果去跟女生逛街，绝对会落得个拎包的下场。于是他们哥三个就跑去参加什么武斗大会了。第一场遇到可怜的因扎吉，几乎没费力气就赢了，不过第二场竟然和皇帝亲卫队的拉西斯照面了，好不容易打败了这群亲卫队，最后发现还有第三场战斗，对手是修瓦……这还真是一场恶战啊，最讨厌的就是弓兵。三个男人休息了一天，参加了个武斗大会，最后带了个同盟的女人回来，也不错了。

任务二：星星之火可以燎原

（西部地区•科尔尼加农庄）

胜利条件：占领科尔尼加要塞（移动到要塞上即可）！！占领帕尔达市、瑞拉市和科尔尼加市！！
失败条件：伽罗特或西斯奇亚战死　卡片耗尽
登场人物：6人
携带卡片：12张
●解说：这绝对是一场硬战，雷昂的部队倒还好说，难打的是左上角的潘多拉，他旁边有4队强力弓兵，必须派正克的兵种过去，否则就是死路一条。

支线：战火中的修罗

（西部地区•山丘都市夏米尼尔）

胜利条件：占领夏米尼尔要塞（移动到要塞上即可）！！打败叛乱军首领潘多拉！！
失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽
登场人物：5人
携带卡片：8张
●解说：叛乱军二人逃进了雪山，我方追到要赛前却遇到了雷昂的伏兵，幸好优迪带着刚刚研发好的强力大炮赶到了，这次的大炮无论是在性能上还是范围上都占了绝对优势。不过潘多拉的阵营还是很难打的，最好带着结盟部队一起前进，否则吃到他的技能一定会很痛苦，何况旁边还有冰原的吹雪效果……战胜之后，潘多拉反问伽罗特，这个国家到底有没有守护的价值？

任务三：岩盐

（托奇诺山•关口）

胜利条件：占领托奇诺山的关口（移动到西边关口上即可）！！打败叛乱军首领潘多拉！！
失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽　叛乱军占领关口
登场人物：6人

携带卡片：8张

●**解说**：争夺盐权是那个年代中重要的敛财手段，为了断绝潘多拉的财路，伽罗特一行来到托奇诺山的岩盐产地。先摆好结盟阵容一鼓作气拿下关口，之后发现潘多拉率领部队打算夺回……为了保险起见，还是放一支队伍在关口上吧，其他人去打擦边球尽量削弱潘多拉周围的队伍。战胜潘多拉之后，得到了管理员交上来的账本，里面的内容……支持叛乱军财政的黑手竟然涉及了多位政府要员，杰侬不禁替他的父亲担心起来。

携带卡片：6张

●**解说**：果然，赢了军神，皇帝就开始紧张了，竟然要把威尔曼叫去训话……幸好这时出了乱子，叛乱军杀进来了。正规军只能保住贵族居住的小块地区，大部分民宅赤裸裸地暴露在叛乱军的铁蹄之下。威尔曼厉声喝退拉匹斯，伽罗特一行出战……还以为多严重呢，原来是因扎吉呀，摆好阵势，几下就轻松搞定了。



任务四：帝都军事演习

（帝都近郊•凯旋门）

胜利条件：打败帝国军！展示力量！！

失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽

登场人物：4人

携带卡片：7张

●**解说**：这……怎么说好呢，赢得也太容易了，对方两批部队，每批四组，都是枪兵。皇帝应该是想探底吧，怀疑威尔曼预谋叛乱。只要摆好阵势，全用正克枪兵的部队就可以轻松搞定了。

支线：守护者

（泰拉郊外•北区街道）

胜利条件：击退敌对势力！！

失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽

登场人物：6人

支线：泰拉在燃烧

（泰拉•奈瑟地区）

胜利条件：保障难民的突破口（将角色移动到北部旗帜上即可）！！打倒雷昂率领的黑骑士团！！打倒叛乱军潘多拉！！与雷昂一决胜负！！

失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽　叛乱军到达卡塔尔大桥

登场人物：6人

携带卡片：8张

●**解说**：有史以来叛乱军都是代表着正义的一方，可这次的叛乱军简直是一群卑鄙无耻之徒，为了引出怒炎兵团，他们竟然在伽罗特、西斯奇亚和杰侬的故土上点起了熊熊大火。为了保护住民们安全逃脱，这关要派两个剑士杀到上面的小路占领出口，然后斧兵和法系走左边迎击雷昂。击败雷昂的护卫队后，潘多拉出现在左上角，还带了两个喽啰，刚好可以让杰侬和艾吉娜收拾他。





支线：狂战士的怒吼

（托奇诺山•山寨）

胜利条件：救出被囚禁的雷昂（派部队靠近雷昂即可）！！打倒叛乱军潘多拉！！

失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽　雷昂战死

登场人物：5

携带卡片：8张

●**解说**：雷昂简直太傲娇了，不愧是军人的后代呀，他妹妹好不容易才求大家上山救他，结果这家伙死也也不想欠伽罗特的人情。伽罗特使出吃奶的力气，说如果连他也死了，那他妹妹就一个亲人都没有了，怎么活？雷昂根本听不进去……最后伽罗特抱着一线希望，说能否和他妹妹一起加入怒炎兵团，没想到雷昂竟同意了，他给自己找的台阶下："原来你救我是为了利用我啊，好吧，就赏你个面子"……口袋玩到这里算是相当的受打击啊囧……接着就是与潘多拉算账了，谁知道打赢他之后，这家伙因为不想被处死，竟然跳崖了！真摸不透他啊。

支线：历史在暗夜中涌动

（泰拉•尼贝尔街区）

胜利条件：守卫威尔曼府！！阻止暗杀者侵入宅邸！！

失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽　敌人到达威尔曼府周围的旗帜

登场人物：3人

携带卡片：13张

●**解说**：嘛，第一批敌人三回合后将在右下出现，摆好阵势等他们吧。第二批敌人在左下出现，而最后一批敌人则是右上。前两批敌人并不可怕，第三批敌人实在是很难处理，因为他们都会穿越，而且移动范围很大，一不小心就会被占了旗，最好派西斯奇亚在右边的旗子上踩点守着。

CHAPTER 6
拯救这个世界（c路线）

战役一：最初的结束

（泰拉郊外•私人兵团驻扎点）

胜利条件：打败复仇心切的赛莉卡！！

失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽　贝阿特丽努战死

登场人物：6人

携带卡片：6张

●**解说**：皇帝由于魔龙之血契约产生的副作用而病危，原来魔龙本身就有牺牲和侵略的特性，所以索尔提耶帝之所以变成这个性格，与国家的习俗有很大关系。威尔曼方伯找来了一直研究魔龙的医者，希望能够挽救皇帝的生命。正当大家紧张和焦虑的时候，赛莉卡这呆妞又来叫嚣了。不过今天的怒炎兵团已经不是以前的烈焰义贼团了，赛莉卡根本毫无胜算，最后在贝阿特丽努的劝说之下撤军了。

战役二：残火

（帝都近郊•凯旋门）

胜利条件：与潘多拉做个了断！！

失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽

登场人物：6人

携带卡片：6张

●**解说**：正当贝阿特丽努要给皇帝除咒的时候，大难不死的潘多拉打着皇帝病危的幌子集结各地叛军杀到王城脚下，看来是和他们做个了断的时候了。潘多拉以前是很厉害，但叛乱军多数都是





各地的非正规军组成，无论是强度还是战斗经验都很差，可以说是一盘散沙，人海战术对于目前的怒炎兵团来说根本就没有作用——不过潘多拉在战死之前，的确让伽罗特他们领略了军人的骨气，也就是说，虽败犹荣？同样是为了这个国家，如果能再早一些遇到他就好了。

战役三：暴露的双瞳深处

（帝都近郊•栈道东端）

胜利条件：打败背叛的奈希亚！！
失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽
登场人物：6人
携带卡片：10张

●**解说**：皇帝的除咒手术非常成功，但贝阿特丽努在手术完全成功之前就晕了过去，她隐约记得奈希亚仿佛对皇帝做了些什么……众人并没有给他施加压力，奈希亚竟自己坦白了恶行，他召出尸兵试图将众人灭口。这些尸兵的能力都很强，最好不要急于求成，争取摆好结盟阵势，步步为营吧。胜利后，奈希亚丢下一个令人不安的预言就死了……莫非皇帝会出什么差错？

战役四：战争一触即发

（国境附近•卡诺萨街道）

胜利条件：找出并击退暗杀者！！
失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽
登场人物：5人
携带卡片：7张

●**解说**：无语了，那个军神巴尔杜斯，伽罗特一行明明是来救皇帝的，可他为了戒备竟不肯放我们过去，也不让我们排除刺客团，看来能用武力解决问题了。刺客一共有3批，第一批在中间地图最上面时触发，第二批在右边地图最上面时触发，第三批在右边地图最下面时触发。每批暗杀者都有一个首领，如果不想恋战的话，直接消灭首领就可以击退他们了。好不容易见了邻国的国王，劝他不要参加会议，怕有埋伏……结果这个死脑筋非要保住国家的面子，说一国之君不能言而无信……

战役五：直到战死为止

（伊修纳特要塞）

胜利条件：打倒巴尔杜斯，打开城门！！索尔提耶，觉醒吧！！将皇帝从奈希亚的操纵中解脱出来！！
失败条件：伽罗特或杰侬战死　卡片耗尽　奥丁逃脱失败　西斯奇亚战死
登场人物：6人
携带卡片：10张

●**解说**：索尔提耶帝果然是中了邪了，竟想直接做掉邻国的国王奥丁。这时刚刚潜入的杰侬和西斯奇亚出现了。在护送奥丁国王逃脱的过程中，杰侬只身挡下了帝国派来的追兵……要塞外面的伽罗特再也忍不住了，就算要突破军神的防守，也要进去救自己的同伴。结果杰侬还是英勇了……真无语啊，可惜一个帅哥就这么陨落了。杀进去遇到索尔提耶帝，这家伙意志真坚强，被控制了还保留一些余念，叫拉维斯去救他。好不容易救下了皇帝，奈希亚竟然还活着！不知道这家伙究竟





要死几次才能真正被消灭啊。

战役六：死的旋律

（国境附近•雷格纳之丘）

胜利条件：净化杰侬！！
失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽
登场人物：6人
携带卡片：10张

●**解说**：杰侬下落不明，伽罗特和西斯奇亚正在想他的时候，没想到杰侬竟然出现在二人眼前——不过只是他的肉体罢了，他是作为奈希亚尸兵的一员出现的。为了拯救死者的灵魂，不能莽撞地去讨伐奈希亚，而是必须打败杰侬才行……最终他终于恢复了意识，但脱离了奈希亚的控制之后，也无法再以尸兵的形式行动了。临死之前，他最终也没说出自己对西斯奇亚的感情，也许这是为了她好吧……（众：口袋你多大了，一个游戏而已，哭个啥呀囧）……

战役七：获胜之后

（拉拉海峡•封印之祭坛）

胜利条件：击败奈希亚的尸兵军团！！打碎圣剑！削弱奈希亚的力量！！
失败条件：伽罗特战死　卡片耗尽　梅迪欧提战死
登场人物：6人
携带卡片：10张

●**解说**：为了不让杯具再次重演，两国决定将奈希亚的力量源泉封印起来。奈希亚知道自己已经是穷途末路，于是召唤全部尸兵与他一起做出最后的疯狂挣扎。不过这不死军团的数量实在是太庞大了，如果一一解决一定很费力，干脆先切断敌人的结盟链，孤立奈希亚之后一气解决算了……结果发现他剩了1点血却无论如何也打不死，看来得先从圣剑那里做文章才行。梅迪欧提原来是勇者之后，派她去祭坛上将圣剑折断，就可以和奈希亚决一死战了……最终，威尔曼理所当然地成为了帝国的宰相，而伽罗特则是风光的新任帝国将军，伙伴们的努力，让这个国家更加繁荣、富强……

因为这游戏是多结局的，所以二周目之后开启了一些新功能，例如高难度版、快速战斗等等，还开启了图片、声音等的收藏功能，另外之前走过b结局路线的玩家这次也可以打出隐藏的另外一个b结局了……总之这是一款操作复杂，但剧情非常棒的游戏，如果能汉化就好了囧

超级机器人大战OG传说

魔装机神 元素领主 全任务攻略指南

文/Akatsuki

超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素领主

NDS ●スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装机神THE LORD OF ELEMENT ●SLG ●2010年5月27日 ●Banpresto ●1人

此国陷入了危机。神圣的ラングラン王国......于地球内部空洞世界ラ•ギアス里存在的一国。这个拥有五万年历史，并且有着比凌驾地上科学技术的国家，一直在与威胁做斗争。故事由ラングラン王宫アカデミ一关于未来的预言为起始。“巨大的魔神将要毁灭ラングラン。而且，所有ラ•ギアス的生灵都将遭受灾厄。”而这预言所指之日就在十年之后。来历不明的巨大力量的出现......ラングラン国王アルザール・グラン・ビルセイア为能对抗这股力量而做了一个明智的决定。在ラングラン王国炼金学协会的全面支援下，发动了魔装机计划。所谓魔装机，就是在ラングラン的炼金学范畴里制作而成的人型通用兵器。动力由永久性机关提供，并且通过操作者的プラーナ（气）而引发出无限的力量。而在这些魔装机里，有四机与高位的精灵定下了契约，拥有绝对力量的“魔装机神”。但是，却产生了一个问题。必须拥有高位的プラーナ才能操作的缺点。ラ•ギアス的人们由于精神上的成熟，拥有狂躁プラーナ的个体十分稀少。在预言之日来临前的四年......始终没有办法集齐魔装机操作者......ラングラン的首脑们终于下了一大决心，从地上召集魔装机操作者。于是，在这些人中，出现了一名叫做安藤正树的少年。

战斗中地图操作

フェイズ終了	回合结束
部隊表	部队表
反撃命令	反击命令（可更改各个机体的反击武器）
作戦目的	作者目的
精神検索	精神检索
システム	系统
セーブ	记录（在标题菜单选择CONTINUE）



任务中操作方式

データセーブ	记录（在标题菜单选择LOAD）
ユニット改造	机体改造
武器改造	武器改造
ユニット能力	机体能力
操者能力	操作者能力
武器能力	武器能力
次のマップへ	下一话



攻略方式说明

攻略里分为“主线攻略”和“全任务攻略”。由于本作的分支异常庞大，所以主线攻略里会详细介绍各种分支的进行方法，虽然任务一共有103个，但是实际上在一次通关过程中是不可能全部都玩到的。故事的推进是以“话”作为蓝本，而任务是根据“话”的需要而选择任务。所以，需要进行哪种路线，会进入哪个任务时，主线任务就十分必要了。而详尽的全任务攻略里有所有任务的敌方配置和敌方增援等信息，以及任务里的一些攻略注意点，这些都是点到为止，并不会让玩家失去游戏的乐趣。

主线攻略



MISSION 1 ラ・ギアス

▼

マサキLv2以上		マサキLv1
选择“…いやだね”	选择“そうだな…”	MISSION 2 訓練
MISSION 4 赤い悪魔	MISSION 3 恐るべき敵	
MISSION 5 兕霊機ナグツァート		

▼

MISSION 6 魔装機神
MISSION 7 死の恐怖

▼

MISSION 4 赤い悪魔 通过后	MISSION 4 赤い悪魔 没有通过	
	选择“別にいいや”	选择“そうだな、行ってみるか”
MISSION 9 誇りと敵意		MISSION 8 ファミリア
选择“もう少し遊んでいく”	选择“いや、戻ろう”	
MISSION 11 奪われた魔装機神	MISSION 10 モニカ誘拐	

▼

MISSION 12 サイバスター

▼

“根据条件的不同会增加以下的剧情”

条件	任务
ヤンロン和サフィーネ战斗过，并选择“ヤンロンについて行く”（如果没有战斗过，并且选择“王都に戻る”时，进入MISSION 15）	MISSION 13 ボーダーライン
ヤンロン和サフィーネ战斗时，没有越过国境（越过国境时，进入MISSION 15）	MISSION 14 共同戦線

▼

MISSION 15 ランドールの名

MISSION 14 共同戦線 通过后	MISSION 14 共同戦線 没有通过
MISSION 17 マサキのファミリア	MISSION 16 マサキと使い魔と

▼

MISSION 18 地上で

▼

选择“西にでも向かうか”	选择“東へ行こう”
MISSION 19 領空侵犯	MISSION 20 ライバル

▼

选择“そのまままっすぐ”	选择“東へ”	选择“西へ”
MISSION 21 マサキとリカルド	MISSION 22 破戒僧ティアン	MISSION 23 静かなるデメクサ

▼

选择	路线
选择“ああ、いいぜ”	A路线 （MISSION 24地底での遭遇）
选择“他を当たってくれ”	B路线 （MISSION 25ヤンロンの誓い）

“此时MISSION 21～MISSION 23结束后，会根据选择项进入A路线或者B路线”

A路线

选择“ああ、いいぜ”
MISSION 24 地底での遭遇

▼

选择“神殿を調べない”	选择“神殿を調べる”	使用过サイフラッシュ两次以上（不会产生分支项选择）	
MISSION 27 戦いの意義	MISSION 29 邪神の神殿	MISSION 28 デモンゴーレム掃討	
	MISSION 30 揺れる心	ベッキー生存，且8回合以上完成任务	7回合内完成任务，且ベッキー被击破
MISSION 31 ウェンディの秘密			MISSION 30 揺れる心
MISSION 32 魔装機神の名にかけて			

B路线

选择“他を当たってくれ”
MISSION 25 ヤンロンの誓い
MISSION 26 サイフラッシュ
MISSION 30 揺れる心
MISSION 32 魔装機神の名にかけて



A、B 路线合流

MISSION 33 御前試合
MISSION 34 背教者
MISSION 35 絶望の淵で
MISSION 36 惨劇の記憶
MISSION 37 調和の結界
MISSION 38 崩壊の序曲
MISSION 39 カタストロフ



前半

MISSION 40 メモリアル・デイ

“此任务只有对话信息。待本任务结束后，将会出现直到MISSION 58才会合流的3个大分支路线。”
→ 选择“ダメだ” → プレシア家出 路线1，或者プレシア家出 路线2
（以上的两条路线中，分别还存在“プレシア居場所判明”和“プレシア行方不明”的两个分歧，因此这里存在一个总共4个分歧的路线）
→ 选择肢“しょうがない” → プレシア残留 路线

•プレシア家出 路线1

MISSION 40メモリアル・デイ 结束后，如果选择“ダメだ。プレシアには早すぎる”，那么就会进入プレシア家出 路线，从而进入MISSION 45さすらいのプレシア。而后，再根据选择分支和行动分出4个分支。

MISSION 45 さすらいのプレシア

MISSION 20 ライバル 通过后，选择“どうするか…”	MISSION 20 ライバル 通过后，选择“力ずくでっ！”，且在最后用地图兵器一起消灭残留2个以上的敌机	MISSION 20 ライバル 没有通过，选择“どうするか…”	MISSION 20ライバル 没有通过，选择“力ずくでっ！”，且最后残留一个敌机
发现プレシア的所在地 MISSION 46 伝説の剣聖	プレシア失踪 MISSION 46 伝説の剣聖	プレシア家出 路线2 MISSION 51 勇者デメクサ	プレシア家出 路线2 MISSION 53 バゴニア領内

MISSION 46 伝説の剣聖
MISSION 47 バゴニアの闇

MISSION 45 さすらいのプレシア 中选择了“どうするか…”（プレシア在队）	MISSION 45 さすらいのプレシア 中选择了“力ずくでっ！”（プレシア不在队）
MISSION 48 裏切りの代償	MISSION 49 悟りの境地

MISSION 50 トライアングル・ラブ
MISSION 58 ヤンロンの修業

•プレシア家出 路线2

MISSION 40メモリアル・デイ 结束后，选择“ダメだ”进入プレシア家出 路线，从而进入MISSION 45さすらいのプレシア。而后，再根据选择分支和行动分出4个分支。

MISSION 45 さすらいのプレシア

MISSION 20 ライバル 通过后，选择“どうするか…”	MISSION 20 ライバル 通过后，选择“力ずくでっ！”，且在最后用地图兵器一起消灭残留2个以上的敌机	MISSION 20 ライバル 没有通过，选择“どうするか…”	MISSION 20 ライバル 没有通过，选择“力ずくでっ！”，且最后残留一个敌机
プレシア家出 路线1 MISSION 46 伝説の剣聖		プレシア失踪 MISSION 51 勇者デメクサ	发现プレシア的所在地 MISSION 53 バゴニア領内

プレシア失踪		发现プレシア的所在地
MISSION 51 勇者デメクサ		MISSION 53 バゴニア領内
选择“神殿調べる”	选择“神殿調べない”	
MISSION 52 邪神の気配	MISSION 54 リューネの気持ち	

MISSION 55うごめく陰謀
MISSION 56脱走兵 （プレシア残留 路线合流）

"根据条件的不同会增加以下的剧情"

MISSION 56中救出エリス（如果死亡将不会增加该剧情）	MISSION 57ロドニー救出

MISSION 58 ヤンロンの修業

•プレシア残留 路线

MISSION 40メモリアル・デイ 结束后，选择"しょうがない"进入プレシア残留 路线，从而进入MISSION 41ベッキーとの再会。

MISSION 41 ベッキーとの再会

MISSION 31 ウェンディの秘密 通过	MISSION 31 ウェンディの秘密 没有通过
MISSION 42 ペンダント	MISSION 43 リューネの想い

MISSION 44 不穏な空気
MISSION 56 脱走兵（プレシア家出 路线2合流）

"根据条件的不同会增加以下的剧情"

MISSION 56中救出エリス（如果死亡将不会增加该剧情）	MISSION 57 ロドニー救出

MISSION 58 ヤンロンの修業

后半

MISSION 58 ヤンロンの修業 结束后出现分支

プレシア家出 路线1 进入 邪神路线
プレシア家出 路线2、プレシア残留 路线，且中途エリス、ロドニー是否成功加入而产生两个分支：
テューディ 路线（エリス、ロドニー加入）
ラセツ 路线（エリス、ロドニー未加入）

•邪神路线

最终BOSS为邪神"真ナグツァート"的路线

MISSION 59 精霊界の修業

プレシア 不在队	プレシア 在队
MISSION 60 ジノとプレシア	MISSION 61 プレシア特訓

MISSION 62　志士意気に通ず
MISSION 63　シュメルとロザリー
MISSION 64　ファングの真意
MISSION 65　ウェンディの苦悩
MISSION 66　17番目の魔装機
MISSION 67　イスマイル強奪
MISSION 68　起死回生
MISSION 69　野望の終わり
MISSION 70　ガッツォーの驚異
MISSION 71　再会、シュウ
MISSION 72　邪神降臨

邪神路线 ENDING

•ラセツ 路线

最终BOSS为"ラセツ"的路线。中途与テューディ 路线相同。

MISSION 73 試練の神殿

"根据条件的不同会增加以下的剧情"

プレシア不在队 仅限プレシア家出 路线2中，プレシア失踪通过的条件下	MISSION 74 プレシア合流

エリス死亡	エリス生存
MISSION 75 造反	MISSION 77 クーデター
MISSION 76 奇襲攻撃	MISSION 78 ただ一国のためでなく

MISSION 79 バゴニアの思惑

エリス死亡	エリス生存	
MISSION 80 ラセツの野望	MISSION 82 悪鬼ラセツ	
	ロドニー死亡	ロドニー加入
MISSION 81 悲しきシモーヌ	MISSION 83 復讐のエリス	MISSION 84 悲しみのエリス（使用ロドニー进行两次说得后，エリス加入）
		シモーヌ和エリス的任意一方都没有成为同伴 / ロドニー、エリス、シモーヌ加入
MISSION 85 カークスの遺産		MISSION92 野望の清算

ロドニー或者エリス死亡	经过MISSION 84，ロドニー、エリス已加入
如下进入ラセツ 路线	进入テューディ 路线

MISSION 86 野心、果てなく
MISSION 87 ウエンディの悲劇
MISSION 88 バゴニア内乱
MISSION 89 テューディの怨念
MISSION 90 シュテドニアス激動
MISSION 91 ラセツの最期

ラセツ 路线 ENDING



•テューディ 路线

最终BOSS为"テューディ"的路线。MISSION 73~MISSION 85，以及直到MISSION 92都与ラセツ 路线相同，故此省略。

MISSION 84通过，ロドニー、エリス已加入	ロドニー或者エリス死亡
如下进入テューディ 路线	进入ラセツ 路线

MISSION 74 プレシア合流 通过	MISSION 74 プレシア合流 没有通过	
MISSION 96 復讐鬼ゼツ	MISSION 93 囚われの剣聖	
MISSION 97 復讐は誰のために	MISSION 94 ロザリーの涙	
	マサキ与ファング没有发生过战斗，且ファング生存	マサキ与ファング发生战斗，ファング生存
		MISSION 95ファング絶叫

MISSION 98 イスマイル暴走
MISSION 99 非情の天使
MISSION 100 テューディ覚醒

"根据条件的不同会增加以下的剧情"

没有打倒ゼツ（MISSION 74 プレシア合流 没有通过，ファング没有成为同伴。以上两条件没有达成时不会追加）	MISSION 101 ガッツォー再び

ウエンディ生存 MISSION 42 ペンダント 通过，MISSION 100 テューディ覚醒中满足条件	ウエンディ死亡
MISSION 102 逆襲のラセツ	MISSION 103 悲しみを越えて

テューディ 路线 ENDING

全任务攻略

M1ラ•ギアス

己方初期	选择"外の様子を見る"：ファルク、ディンフォース、ザイン、ジャオーム 选择"見に行かない"：ファルク、ディンフォース、ザイン
己方增援	
敌方初期	选择"外の様子を見る"：グラフドローンx3、ルジャノール改x2 选择"見に行かない"：グラフドローンx3、ルジャノール改
敌方增援	第一回合：ルジャノール改（ガスパ）、ルジャノール改
攻略要点	任务开始前的选择对マサキ的状态会造成变化。 →选择"外の様子を見る"：射击和命中+1 →选择"見に行かない"：格斗和回避+1 击破ルジャノール改（ガスパ）后敌方撤退

M2訓練

己方初期	ジャオーム
己方增援	
敌方初期	グラフドローン
敌方增援	敌方全灭（1回合内）：グラフドローンx2 敌方全灭（2回合内）：グラフドローンx2
攻略要点	

M3恐るべき敵

己方初期	ジャオーム、ファルク
己方增援	敌方增援第一次出现后两回合：グランヴェール、ザムジード
敌方初期	ルジャノール改x2、グラフドローンx2
敌方增援	敌方全灭：ナグツァート（ルオゾール）、デモンゴーレムx8 己方增援出现前全灭デモンゴーレム（无论几次）：デモンゴーレムx8
攻略要点	己方增援出现后，ナグツァート（ルオゾール）撤退

M4赤い悪魔

己方初期	ファルク、ジャオーム
己方增援	
敌方初期	ウィーゾル改（サフィーネ）、ルジャノール改、グラフドローンx2
敌方增援	
攻略要点	ウィーゾル改（サフィーネ）残余HP在50%以下后撤退

M5咒霊機ナグツァ-ト

己方初期	选择"ま、ねえよりましか。頼むぜ"：ファルク、ジャオーム、機装兵 选择"足手まとい何ざ、いらねえぜ！"：ファルク、ジャオーム
己方增援	四回合后：ザムジード、グランヴェール
敌方初期	ナグツァ-ト（ルオゾール）、デモンゴーレムx7
敌方增援	
攻略要点	ナグツァ-ト（ルオゾール）在四回合后会撤退 任务完成时機装兵还存活状态下，资金+5000

M6魔装機神

己方初期	ガッデス
己方增援	两回合后：ジャオーム、ザイン
敌方初期	ナグツァート（ルオゾール）、デモンゴーレムx6
敌方增援	
攻略要点	ナグツァート（ルオゾール）残余HP在70%以下后撤退（デモンゴーレム同时也全部撤退）

M7死の恐怖

己方初期	ジャオーム
己方增援	
敌方初期	ルジャノール改
敌方增援	敌方全灭：ルジャノール改（ガスパ）、グラフドローンx2
攻略要点	敌方增援出现时，ジャオーム气力-10，ルジャノール改（ガスパ）气力+10

M8ファミリア

己方初期	ジャオーム、機装兵
己方增援	三回合后：ディアブロ 五回合后：ガッデス
敌方初期	ウィーゾル改 （ サフィーネ ）、デモンゴーレム x6、グラフドローン x2
敌方增援	ガッデス出现时，残余敌机在7机以下 （仅限 ウィーゾル改 仍在的情况下 ）：デモンゴーレム x5
攻略要点	ガッデス出现时，ファミリア追加 ウィーゾル改 （ サフィーネ ）在与ガッデス战斗后一回合撤退 任务结束时機装兵还存活状态下，资金+5000

M9誇りと敵意

己方初期	ジャオーム
己方增援	敌方增援出现时，ギオラスト仍存活条件下： ギオラスト 敌方增援出现后两回合： ガルガード
敌方初期	ギオラスト（ ゼオルート ）
敌方增援	ジャオーム或者ギオラスト残余HP在HP50%以下： ナグツァート （ ルオゾール ）、デモンゴーレム x6
攻略要点	ジャオーム 与ギオラスト的战斗结果决定マサキ的状态变化 →ジャオーム胜利：格斗•射击•命中•精神 各+1 →ジャオーム败北：回避•プラーナ 各+2 ナグツァート （ ルオゾール ）出现时，若是ジャオーム 已被击破，ナグツァート （ ルオゾール ）会撤退 ナグツァート （ ルオゾール ）残余HP50%以下后撤退

M10モニカ誘拐

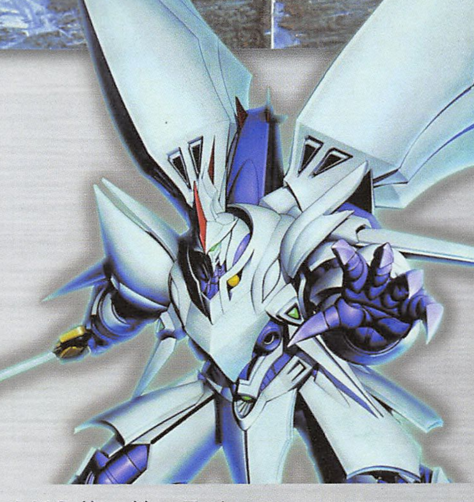
己方初期	ジャオーム、ノルス•レイ
己方增援	攻击命中ナグツァート （ ルオゾール ）后一个回合： ガッデス
敌方初期	ナグツァート （ ルオゾール ）、ゴリアテ x4
敌方增援	
攻略要点	ナグツァート （ ルオゾール ）只能通过ガッデス的ファミリア才能造成伤害 ナグツァート （ ルオゾール ）在受到伤害的后一个回合里将发生特殊事件，然后任务结束

M11奪われた魔装機神

己方初期	ジャオーム、 ギオラスト、 ガッデス、 ノルス•レイ
己方增援	
敌方初期	ゴリアテ x2、デモンゴーレム x8
敌方增援	
攻略要点	

M12サイバスター

己方初期	ジャオーム
己方增援	ジャオーム在接近サイバスター后： サイバスター、ジャオーム サイバスター出现后一回合： グランヴェール
敌方初期	ウィーゾル改 （ サフィーネ ）
敌方增援	第一回合： デモンゴーレム x3 ジャオーム接近サイバスター 后： デモンゴーレム x3
攻略要点	ウィーゾル改 和 グランヴェール 战斗后，グランヴェール 的ファミリア将使用不能 ウィーゾル改在残余HP50%以下 （ 击破除外 ）时，会有一次HP全回复 ウィーゾル改 击破时，敌方全员撤退



M13ボーダーライン

己方初期	サイバスター、 グランヴェール、 ジャオーム
己方增援	
敌方初期	ルジャノール改 x5、グラフドローン x2
敌方增援	
攻略要点	

M14共同戦線

己方初期	サイバスター、 グランヴェール、 ジャオーム
己方增援	两回合后：ウィーゾル改
敌方初期	ルジャノール改 （ ジノ ）、アゲイド （ ゼツ ）、ルジャノール改 x4、グラフドローン x2
敌方增援	
攻略要点	第二回合后开始， グランヴェール 的ファミリア使用可能

M15ランドールの名

己方初期	サイバスター、 ガッデス、 ザムジード、 ザイン
己方增援	
敌方初期	ナグツァート （ ルオゾール ）、バフォーム （ ラセツ ）、バフォーム x3、ゴリアテ x3
敌方增援	
攻略要点	ナグツァート （ ルオゾール ）残余HP50%以下后撤退

M16マサキと使い魔と

己方初期	サイバスター、 ラ•ウェンター
己方增援	敌增援出现后一回合： ディアブロ、 ソルガディ
敌方初期	ギンシャス （ ジノ ）、 ベンディッド x6
敌方增援	初期配置的敌兵撤退时： ウィーゾル改 （ サフィーネ ）、 死霊装兵 x3
攻略要点	任务开始时サイバスター的武器里追加ファミリア 初期配置的敌兵，在 ギンシャス （ ジノ ） 击破或者残余5机以下时撤退

M17マサキのファミリア

己方初期	サイバスター、 ラ•ウェンター
己方增援	三回合后： ディアブロ、ソルガディ
敌方初期	ウィーゾル改 （ サフィーネ ）、ルジャノール改 x4、グラフドローン x2
敌方增援	
攻略要点	任务开始时サイバスター 的武器里追加ファミリア

M18地上で

己方初期	サイバスター
己方增援	
敌方初期	グランゾン （ シュウ ）
敌方增援	
攻略要点	只是剧情的一个任务 任务结束时会有选项

M19領空侵犯

己方初期	サイバスター
己方增援	
敌方初期	ルジャノール改 x2
敌方增援	
攻略要点	第一回合后 グランゾン 出现 剧情发生后任务结束

M20ライバル

己方初期	サイバスター 、 ガルガード
己方增援	
敌方初期	ゴリアテ x6、ルジャノール改
敌方增援	
攻略要点	

M21マサキとリカルド

己方初期	サイバスター、 ザムジード
己方增援	
敌方初期	デモンゴーレム x7
敌方增援	第四回合后有1/5的几率： デモンゴーレム（金）
攻略要点	サイバスター或者ザムジード 受到攻击2回合后，2机都存活的条件下，ザムジード将会变得移动不可

M22破戒僧ティアン

己方初期	サイバスター、 ディンフォース
己方增援	
敌方初期	ルジャノール改 x4
敌方增援	
攻略要点	

M23静かなるデメクサ

己方初期	サイバスター、 ファルク
己方增援	
敌方初期	ルジャノール改（ ガスパ ）、ルジャノール改x3
敌方增援	
攻略要点	



M24地底での遭遇

己方初期	选择“やなこった！！”：サイバスター 、 ザイン 选择“……ちっ、 しょうがねえ、 頼むぜ”：サイバスター、 ザイン、 グランゾン
己方增援	
敌方初期	デモンゴーレム x9
敌方增援	三回合后（仅限グランゾン不在时）： デモンゴーレム x5 第四回合后将有1/3的几率：デモンゴーレム （只有1次 ）
攻略要点	任务开始时サイバスター的武器里追加サイフラッシュ サイフラッシュ使用2次时，サイバスター移动不能（可攻击 ），两回合后移动可能（ サイフラッシュ使用不可 ）

M25ヤンロンの誓い

己方初期	サイバスター、 グランヴェール、 ノルス•レイ
己方增援	
敌方初期	ナグツァート （ ルオゾール ）、死霊装兵 x6
敌方增援	第回合时，ノルス•レイ处于特定位置下：死霊装兵
攻略要点	任务结束时ノルス•レイ仍存活状态下，资金+10000

M26サイフラッシュ

己方初期	サイバスター、 ディアブロ
己方增援	
敌方初期	デモンゴーレム x6
敌方增援	五回合后： デモンゴーレム x5
攻略要点	任务开始时サイバスター的武器里追加サイフラッシュ サイフラッシュ使用2次时，サイバスター移动不能（可攻击 ），两回合后移动可能（ サイフラッシュ使用不可 ）

M27戦いの意義

己方初期	サイバスター
己方增援	サイバスター 与ナグツァート战斗后一回合：ザイン
敌方初期	バフォーム （ ガスパ ）、ゴリアテ x2、ルジャノール改 x2
敌方增援	敌方全灭后： ナグツァート （ ルオゾール ） サイバスター与ナグツァート战斗后一回合： デモンゴーレム x4
攻略要点	敌方全灭后： ナグツァート （ ルオゾール ） サイバスター与ナグツァート战斗后一回合： デモンゴーレム x4

M28デモンゴーレム掃討

己方初期	サイバスター、 ラ•ウェンター、 ザイン
己方增援	
敌方初期	デモンゴーレム x7
敌方增援	敌方全灭后（ 第一次 ）： デモンゴーレム x6 ラ•ウェンター 存活，8回合以上敌方全灭后（第二次 ）： デモンゴーレム（金）
攻略要点	任务开始时サイバスター的武器里追加サイフラッシュ

M29邪神の神殿

己方初期	サイバスター、 ザイン
己方增援	
敌方初期	機装兵 x7
敌方增援	
攻略要点	サイフラッシュ使用不可

M30揺れる心

己方初期	サイバスター
己方增援	サイバスター与ナグツァート战斗后一回合：ザムジード
敌方初期	バフォーム（ガスパ）、ゴリアテ x2、ルジャノール改 x2
敌方增援	敌方全灭后：ナグツァート（ルオゾール） サイバスター与ナグツァート战斗后一回合：デモンゴーレム x4
攻略要点	ナグツァート残余HP50%以下后撤退

M31ウェンディの秘密

己方初期	サイバスター、ソルガディ、ノルス•レイ
己方增援	
敌方初期	デモンゴーレム x8
敌方增援	
攻略要点	

M32魔装機神の名にかけて

己方初期	サイバスター、ガッデス、己方兵 x4
己方增援	
敌方初期	バフォーム x6、ゴリアテ x3、ルジャノール改 x3
敌方增援	
攻略要点	任务开始时ジャオーム、ファルク、ディンフォース会加入。（也有可能ファルク、ディンフォース因路线不同已经成为了同伴） ルジャノール改 x3击破后敌方全机撤退 任务结束时，仍存活的全驾驶员的状态全部+2

M33御前試合

己方初期	サイバスター
己方增援	
敌方初期	ラ•ウェンター（ベッキー）
敌方增援	ラ•ウェンター击破后：ソルガディ（アハマド） ソルガディ击破后，且迄今为止遇见过ファング：ラストール（ファング） ソルガディ击破后，且迄今为止还没遇见过ファング：グランヴェール（ヤンロン） ラストール击破后：ザムジード（リカルド）
攻略要点	サイバスター的サイフラッシュ与びファミリア使用不可 每打倒1个机体后，HP、MG、精神回复，气力恢复0 被击破时也不会GAME OVER，而是任务结束 优胜时资金+20000，第二名时资金+5000

M34背教者

己方初期	选择“かまうもんか！！”：サイバスター 选择“ちっ……どうする事もできねえのか”：ギオラスト
己方增援	选择“かまうもんか！！”，サイバスター与グランゾン战斗一次后，サイバスター存活：ギオラスト 选择“ちっ……どうする事もできねえのか”，ギオラスト击破后：サイバスター
敌方初期	グランゾン（シュウ）
敌方增援	
攻略要点	サイバスター与グランゾン战斗一次后，若是サイバスター存活时发生特殊事件 ギオラスト击破后，发生特殊事件 根据初期选择的不同，サイバスター和グランゾン战斗后，マサキ的状态有所变化 →选择“かまうもんか！！”：格斗•命中•精神 各+2 →选择“ちっ……どうする事もできねえのか”：射击+3•回避+2



M35絶望の淵で

己方初期	サイバスター
己方增援	
敌方初期	グランゾン
敌方增援	
攻略要点	サイバスター或者グランゾン残余HP50%以下时，サイバスター与グランゾン的HP•MG全恢复，发生特殊事件 （特殊事件后，マサキ的气力+200） 以上特殊事件后，グランゾン残余HP50%以下后撤退

M36惨劇の記憶

己方初期	サイバスター、ガッデス
己方增援	
敌方初期	ダイオン（ラセツ）、ダイオン（ルビッカ）、ダイオン x2、バフォーム x2
敌方增援	
攻略要点	任务开始时テュッティ的气力+50 ガッデス与ダイオン（ルビッカ）战斗一次后，行动不能 行动不能的ガッデス可以通过サイバスター进行说得 ガッデス行动不能后一回合，サイバスター仍未进行说得时发生特殊事件 テュッティ与ダイオン（ルビッカ）战斗后，射击•命中+2

M37調和の結界

己方初期	サイバスター、ガッデス、ザムジード
己方增援	
敌方初期	ナグツァート（ルオゾール）、死霊装兵 x7
敌方增援	敌方残存机体在5机以下（直到第七回合前无限制增援）：死霊装兵 x4
攻略要点	ナグツァート（ルオゾール）残余HP50%以下时，HP全回复（1次） ナグツァート（ルオゾール）在第七回合前击破都会复活 ナグツァート（ルオゾール）在第七回合后残余HP50%以下后撤退

M38崩壊の序曲

己方初期	ザムジード
己方增援	ガッデス说得后：ガッデス
敌方初期	ガッデス（テュッティ）、ウィーゾル改（サフィーネ）、ダイオン（ルビッカ）、死霊装兵 x6
敌方增援	
攻略要点	ダイオン（ルビッカ）击破后，ガッデス（テュッティ）说得可能 ウィーゾル改（サフィーネ）残余HP50%以下后撤退

M39カタストロフ

己方初期	サイバスター、 グランヴェール
己方增援	
敌方初期	バフォーム x3、ゴリアテ x5
敌方增援	
攻略要点	任务开始时マサキ以及ヤンロン的气力+50

M40メモリアル•デイ

己方初期	サイバスター、 ヴァルシオーネR
己方增援	
敌方初期	
敌方增援	
攻略要点	只是剧情的一个任务 中途的选项对剧情无任何影响

M41ベッキーとの再会

己方初期	サイバスター、 ヴァルシオーネR、 ガッデス、 ザムジード、 己方兵 x2
己方增援	敌方全灭： ラ•ウェンター
敌方初期	デモンゴーレム x8
敌方增援	敌方全灭： デモンゴーレム x8
攻略要点	プレシア、セニア、ゲンナジー3人击破敌方3机以上后，任务结束时状态如下变化 →プレシア：格斗+2、射击+1、命中+2、回避+3、精神+3、プラーナ+2 →セニア：格斗+1、射击+2、命中+2、回避+3、精神+2、プラーナ+2 →ゲンナジー：格斗+2、射击+2、命中+3、回避+1、精神+3、プラーナ+2 任务结束后，サイバスター武器追加コスモノヴァ

M42ペンダント

己方初期	己方兵 x5
己方增援	
敌方初期	デモンゴーレム x10
敌方增援	第五回合时敌方残存数5机以下： デモンゴーレム x5 第七回合后有1/6的几率： デモンゴーレム（金）
攻略要点	サイバスター与ヴァルシオーネR 出击情况下，在任务结束时存活状态下发生特殊事件，マサキ和リューネ的精神+4

M43リューネの想い

己方初期	サイバスター、 ヴァルシオーネR
己方增援	
敌方初期	デモンゴーレム x7
敌方增援	
攻略要点	任务开始时，サイバスター追加武器コスモノヴァ サイバスター与ヴァルシオーネR 出击情况下，在任务结束时存活状态下发生特殊事件，マサキ和リューネ的精神+4

M44不穏な空気

己方初期	サイバスター、 ヴァルシオーネR、 ガッデス、 ザムジード、 己方兵 x2
己方增援	
敌方初期	ジンオウ （ ロドニー ）、ギルドーラ （ エリス ）、ダイオン x3、バフォーム x3、ゴリアテ x3
敌方增援	第五回合： ギルドーラ x2、ダイオン x2、ゴリアテ x2
攻略要点	



M45さすらいのプレシア

己方初期	サイバスター、 ヴァルシオーネR 、 ガッデス 、 己方兵x2
己方增援	
敌方初期	リブナニッカ x6
敌方增援	
攻略要点	任务开始前，选择“ダメだ。プレシアには早すぎる”进入该任务 任务开始时有选项 →选择“そうかい、なら力ずくでっ！！”：战斗开始 →选择“ちっ、どうするか......”：不进入战斗，任务结束 敌方剩余1机时发生特殊事件，任务结束：进入“バゴニア領内”

M46伝説の剣聖

己方初期	サイバスター、 ヴァルシオーネR、 ガッデス、 ザムジード、 己方兵 x1、 ルジャノール改
己方增援	
敌方初期	デモンゴーレム x8
敌方增援	
攻略要点	

M47バゴニアの闇

己方初期	サイバスター、 ヴァルシオーネR、 ガッデス、 己方兵 x1、 ディアブロ （ 仅限“さすらいのプレシア”中没有战斗的情形下 ）
己方增援	
敌方初期	リブナニッカ+ （ ゼツ ）
敌方增援	第一回合： ギンシャス x3、ベンディッド x3
攻略要点	仅限“さすらいのプレシア”中没有战斗的情形下，ディアブロ参战 ディアブロ已学得 緑の墓標

M48裏切りの代償

己方初期	サイバスター 、 ヴァルシオーネR、 ディアブロ、己方兵x2
己方增援	
敌方初期	リブナニッカ+ （ ゼツ ）、ギンシャス+ （ ファング ）、ギンシャス （ トーマス ）、アゲイド、ギンシャス x2、リブナニッカ x3、ベンディッド x3
敌方增援	
攻略要点	リブナニッカ+ （ ゼツ ）残余HP50%以下后撤退

M49悟りの境地

己方初期	サイバスター、 ヴァルシオーネR、 ガッデス、己方兵 x2
己方增援	第二回合： ディンフォース
敌方初期	リブナニッカ+ （ ゼツ ）、リブナニッカ+ （ トーマス ）、アゲイド x2、ギンシャス x3、リブナニッカ x2、ベンディッド x3
敌方增援	
攻略要点	

M50トライアングル•ラブ

己方初期	サイバスター 、 ヴァルシオーネR、 ガッデス、ザムジード 、己方兵 x2
己方增援	
敌方初期	ジンオウ （ ラセツ ）、ジンオウ （ ジョグ ）、ダイオン x2、バフォーム x3、ゴリアテ x3
敌方增援	
攻略要点	任务开始时サイバスター追加武器コスモノヴァ ジンオウ （ ラセツ ）残余HP50%以下后撤退

M51勇者デメクサ

己方初期	サイバスター、 ガッデス、 ジャオーム
己方增援	敌方全灭：己方兵x2
敌方初期	デモンゴーレム x5
敌方增援	敌方全灭： デモンゴーレム x7
攻略要点	任务结束后，根据选项不同路线变化 →选择 “わかったよ、あんたにまかせる” ：进入リューネの気持ち（ デメクサ不加入 ） →选择 “ヴォルクルスか……調べてみるか” ：进入邪神の気配（ デメクサ加入 ）

M52邪神の気配

己方初期	サイバスター 、ガッデス 、ファルク 、己方兵x2
己方增援	
敌方初期	デモンゴーレム x7
敌方增援	
攻略要点	任务结束后，サイバスター追加武器コスモノヴァ

M53バゴニア領内

己方初期	サイバスター、 ヴァルシオーネR
己方增援	
敌方初期	リブナニッカ+ （ ゼツ ）
敌方增援	
攻略要点	坚持到第七回合，リブナニッカ+ （ ゼツ ）若还是存活，リブナニッカ+ （ ゼツ ）就会撤退



M54リューネの気持ち

己方初期	サイバスター 、 ヴァルシオーネR 、 ガッデス 、ザムジード 、 ノルス•レイ 、己方兵 x1
己方增援	
敌方初期	ジンオウ （ ラセツ ）、ダイオン x2、バフォーム x2、ゴリアテ x5
敌方增援	ザムジード存活，敌方全灭或者全部撤退后： デモンゴーレム x7
攻略要点	ジンオウ （ ラセツ ）击破后，敌方撤退 任务结束后，サイバスター追加武器コスモノヴァ

M55うごめく陰謀

己方初期	サイバスター、 ヴァルシオーネR 、 ガッデス、ザムジード 、己方兵 x2
己方增援	
敌方初期	ジンオウ （ ロドニー ）、ギルドーラ （ エリス ）、ダイオン x3、バフォーム x3、ゴリアテ x3
敌方增援	四回合以后，敌方残存5机以下： ギルドーラ x2、ダイオン x2、ゴリアテ x2
攻略要点	

M56脱走兵

己方初期	サイバスター、 ヴァルシオーネR、 ガッデス、ザムジード、己方兵 x2或者3 （根据路线选择变化）、 ギルドーラ
己方增援	
敌方初期	ダイオン （ ジョグ ）、ダイオン x2、バフォーム x3、ゴリアテ x3
敌方增援	
攻略要点	ギルドーラ在任务结束时是存活还是击破，影响以后的路线变化

M57ロドニー救出

己方初期	选择 “リューネ、 お前に頼むぜ” ： サイバスター 、 ヴァルシオーネR、 ギルドーラ 选择 “じゃあミオ、 お前が来てくれ” ： サイバスター 、 ザムジード 、 ギルドーラ
己方增援	两回合后，エリス存活： ギルドーラ 三回合后：ザイン 五回合后：ダイオン
敌方初期	ジンオウ （ ラセツ ）、ダイオン （ ジョグ ）、ダイオン x3、バフォーム x3、ゴリアテ x2
敌方增援	三回合以后，敌方残存5机以下： ダイオン、バフォーム x2、ゴリアテ x2
攻略要点	ジンオウ （ ラセツ ）残余HP50%以下后撤退

M58ヤンロンの修行

己方初期	グランヴェール
己方增援	グラフドローン击破后： ウィーゾル改 グランヴェール和ウィーゾル改 都存活，且敌方全灭： サイバスター、ヴァルシオーネR 、ガッデス 、ザムジード
敌方初期	グラフドローン
敌方增援	グラフドローン击破后： デモンゴーレム x5 グランヴェール和ウィーゾル改 都存活，且敌方全灭：： デモンゴーレム x6、デモンゴーレム （金）
攻略要点	任务开始时，ヤンロン的气力+10 グランヴェール打倒デモンゴーレム2机以上时追加武器 火風青雲剣 敌方增援（第一次）全灭后，ウィーゾル改 撤退

M59精霊界の修行

己方初期	己方兵 x3（从サイバスター、ヴァルシオーネR、ガッデス、ザムジード中选择）
己方增援	
敌方初期	出击时所选择的机体每2机一组出现（总共6机）
敌方增援	
攻略要点	任务开始时，全机体（敌方•己方全部）气力+50 即使全灭也不会GAME OVER，可再挑战 任务结束后，只有参加修行且存活的机体追加必杀技

M60ジノとプレシア

己方初期	サイバスター、ガッデス、ディアブロ、己方兵 x2
己方增援	
敌方初期	リブナニッカ+（ゼツ）
敌方增援	第一回合：アゲイド+（ファング）、アゲイド、ギンシャス、ベンディッド x3
攻略要点	ディアブロ已学得 緑の墓標

M61プレシア特訓

己方初期	ディアブロ、ジャオーム
己方增援	第二回合：ラ•ウェンター
敌方初期	デモンゴーレム（金）x2、デモンゴーレム x4
敌方增援	第二回合：デモンゴーレム（金）x2、デモンゴーレム 四回合后有1/3的几率：デモンゴーレム（金）
攻略要点	ディアブロ击破敌方3机时学得 くるみ割り人形 ジャオーム击破敌方3机时学得 罪と罰

M62志士、意気に通ず

己方初期	サイバスター、ディアブロ、ギンシャス、己方兵 x5
己方增援	
敌方初期	リブナニッカ+（トーマス）、アゲイド x2、ギンシャス x2、リブナニッカ x3、ベンディッド x3
敌方增援	六回合以后，リブナニッカ+（トーマス）仍存活，且敌方残留5机时的后一回合：ギンシャス、リブナニッカ x3
攻略要点	

M63シュメルとロザリー

己方初期	サイバスター、ギンシャス、己方兵x5
己方增援	
敌方初期	リブナニッカ+（ゼツ）、アゲイド+（ロザリー）、アゲイド、ギンシャス、リブナニッカ x3、ベンディッド x2
敌方增援	
攻略要点	デアゲイド+（ロザリー）残余HP50%以下时，会有如下行动 →リブナニッカ+（ゼツ）在地图上生存：撤退 →リブナニッカ+（ゼツ）不在地图上：特殊事件发生后，自爆（ロザリー救出）



M64ファングの真意

己方初期	サイバスター、己方兵x5
己方增援	第三回合：ガルガード 说得アゲイド+：アゲイド+
敌方初期	アゲイド+（ファング）、アゲイド、ギンシャス、リブナニッカ x2、ベンディッド x3
敌方增援	敌方全灭后：ギンシャス+（トーマス）、アゲイド x2、ギンシャス x3
攻略要点	アゲイド+可以通过サイバスター说得，其条件如下 →第1章 ライバル 中战胜ファング：アゲイド+加入 →第1章 ライバル 中败给ファング：アゲイド+撤退

M65ウェンディの苦悩

己方初期	サイバスター、ヴァルシオーネR、己方兵 x6
己方增援	
敌方初期	デモンゴーレム（金）x2、デモンゴーレム x8
敌方增援	敌方全灭（仅限ベッキー或者ティアン在地图上时）：デモンゴーレム（金）x6，以后还有一定几率：デモンゴーレム（金）
攻略要点	

M66 17番目の魔装機

己方初期	サイバスター、ヴァルシオーネR
己方增援	
敌方初期	イスマイル
敌方增援	
攻略要点	任务结束后，ロザリー已加入且ファング还未加入的情形下，ロザリー将成为ジェイファー的操作者

M67イスマイル強奪

己方初期	サイバスター、ヴァルシオーネR、己方兵 x5
己方增援	
敌方初期	ジンオウ（ジョグ）、トゥルーク（ルビッカ）、ダイオン x3、バフォーム x2、ゴリアテ x2
敌方增援	
攻略要点	任务结束时，若ザッシュ达到Lv41以上，下次任务开始时ガルガード追加武器 雷冥剣

M68起死回生

己方初期	サイバスター、ヴァルシオーネR、己方兵 x5
己方增援	
敌方初期	イスマイル（ラセツ）、ジンオウ（ジョグ）、ダイオン x4、バフォーム x2、ゴリアテ
敌方增援	
攻略要点	任务开始时，若ザッシュ达到Lv41以上，ガルガード追加武器 雷冥剣

M69野望の終わり

己方初期	グランヴェール、ガッデス、ザムジード、己方兵 x2
己方增援	第四回合：サイバスター、ヴァルシオーネR
敌方初期	エウリード（ジョグ）、ダイオン x5、バフォーム x2、ゴリアテ
敌方增援	敌方全灭：イスマイル（ラセツ）、エウリード（ジョグ）、ダイオン x2、バフォーム x2
攻略要点	任务开始时，サイバスター和ヴァルシオーネR出击不可

M70ガッツォーの脅威

己方初期	サイバスター 、 ヴァルシオーネR 、己方兵x5
己方增援	
敌方初期	ガッツォー （ ゼツ ）、アゲイド+ （ トーマス ）、ギンシャス+、リブナニッカ+、アゲイド、ギンシャス
敌方增援	第二回合（仅限ロザリー没有加入的情形下）：アゲイド+ （ ロザリー ）、ギンシャス+
攻略要点	ガッツォー （ ゼツ ）会使用精神指令•地图兵器

M71再会、シュウ

己方初期	サイバスター 、 ヴァルシオーネR 、己方兵x3、 ネオグランゾン 、 ウィーゾル改
己方增援	
敌方初期	デモンゴーレム x8
敌方增援	敌方全灭： デモンゴーレム（金）x8
攻略要点	第2章 ヤンロンの修行 中没有对ウィーゾル改用グランヴェール的地图武器攻击的情形下，任务结束后ウィーゾル改追加武器ダークネスボンテージ

M72邪神降臨

己方初期	サイバスター 、 ヴァルシオーネR 、己方兵 x5
己方增援	ネオグランゾン 可以通过サイバスター 两次说得： ネオグランゾン
敌方初期	真ナグツァート （ ルオゾール ）、ネオグランゾン （ シュウ ）、ヴォルクルス x3、デモンゴーレム x3
敌方增援	敌方残留5机以下的下一回合： デモンゴーレム x2
攻略要点	真ナグツァート在受到ネオグランゾン的ブラックホールクラスター攻击之前，一直处于无敌状态

M73試練の神殿

己方初期	己方兵 x3 （从サイバスター、 ヴァルシオーネR、 ガッデス、 ザムジード中选择）
己方增援	
敌方初期	出击时选择机体以每2个一组出现（总共6机 ）
敌方增援	
攻略要点	务开始时，全机体（敌方•己方全部 ）气力+50 即使全灭也不会GAME OVER，可再挑战 任务结束后，只有参加修行且存活的机体追加必杀技

M74プレシア合流

己方初期	サイバスター、 ガッデス 、 ディアブロ、己方兵 x2
己方增援	
敌方初期	リブナニッカ+ （ ゼツ ）
敌方增援	第一回合： リブナニッカ+、アゲイド、ギンシャス、ベンディッド x3
攻略要点	任务开始时，ディアブロ追加武器 緑の墓標

M75造反

己方初期	サイバスター 、 グランヴェール、 ガッデス 、己方兵 x2、 ルジャノール改 、 ルジャノール改
己方增援	
敌方初期	ジンオウ （ ラセツ ）、ジンオウ （ ジョグ ）、トゥルーク （ ルビッカ ）、ダイオン x5、バフォーム、ゴリアテ
敌方增援	四回合以后，敌方残留4机以下： ダイオン x2、バフォーム x2、ゴリアテ x2
攻略要点	第三回合之前ロドニー和ノボトニー被击破的情形下，ジンオウ （ ジョグ ）撤退

M76奇襲攻撃

己方初期	サイバスター 、己方兵x6
己方增援	
敌方初期	ダイオン x3、バフォーム x4、ゴリアテ x3
敌方增援	四回合以后，敌方残留5机以下： トゥルーク （ ルビッカ ）、ダイオン x2、バフォーム、ゴリアテ
攻略要点	

M77クーデター

己方初期	サイバスター 、 グランヴェール 、 ガッデス 、己方兵 x3
己方增援	
敌方初期	ジンオウ （ ジョグ ）、ダイオン x3、バフォーム x4、ゴリアテ x3
敌方增援	第三回合： トゥルーク （ ルビッカ ） 四回合以后，敌方残留4机以下： ダイオン x2、バフォーム x2、ゴリアテ x2
攻略要点	

M78ただ一国のためでなく

己方初期	サイバスター 、 ヴァルシオーネR 、 グランヴェール、 ザムジード、己方兵 x2
己方增援	
敌方初期	ジンオウ （ ラセツ ）、ジンオウ （ ジョグ ）、ダイオン x3、バフォーム x4、ゴリアテ x3
敌方增援	
攻略要点	ガッデス使用不可

M79バゴニアの思惑

己方初期	ガルガード
己方增援	第三回合： サイバスター、ヴァルシオーネR、己方兵 x3
敌方初期	ギンシャス+ （ ジノ ）、リブナニッカ+ （ トーマス ）、ギンシャス x3、ベンディッド x3、リブナニッカ x2、アゲイド x2
敌方增援	サイバスター存活，敌方全灭： ギンシャス+ （ ファング ）、ベンディッド x3、リブナニッカ、アゲイド x2
攻略要点	ガッデス出击不可 ギンシャス+ （ ジノ ）残余HP70%以下后撤退

M80ラセツの野望

己方初期	サイバスター，己方兵 x6
己方增援	ジンオウ （ ジョグ ）、ダイオン x3、バフォーム x3、ゴリアテ x3
敌方初期	四回合后，敌方残留5机以下： エウリード （ ルビッカ ）、ダイオン x2、バフォーム
敌方增援	
攻略要点	

M81悲しきシモーヌ

己方初期	サイバスター、 ガッデス、 己方兵 x5
己方增援	
敌方初期	ジンオウ （ シモーヌ ）、ダイオン x3、バフォーム x3、ゴリアテ x3
敌方增援	五回合以后，敌方残留5机以下： ジンオウ （ ジョグ ）、ダイオン、バフォーム x2
攻略要点	若向ジンオウ （ シモーヌ ）攻击•反击，ジンオウ （ シモーヌ ）在敌方增援出现时撤退

M82悪鬼ラセツ

己方初期	サイバスター 、 グランヴェール、 ガッデス、ザムジード、己方兵 x2
己方増援	
敌方初期	ジンオウ （ ラセツ ）、ルジャノール改 （ ロドニー ）、ダイオン x6、バフォーム x3
敌方增援	四回合以后，地方残留4机以下的下一回合： トゥルーク （ ルビッカ ）、ダイオン x5
攻略要点	在结束时是否击破ルジャノール改 （ ロドニー ）将影响以后的路线变化

M83復讐のエリス

己方初期	サイバスター，己方兵 x6
己方増援	
敌方初期	ダイオン x3、バフォーム x4、ゴリアテ x3
敌方增援	四回合以后，敌方残留5机以下： ジンオウ （ エリス ）、ジンオウ、ダイオン x2 敵全滅：トゥルーク （ ルビッカ ）、ダイオン x2
攻略要点	如果一口气全灭敌方，那么两组敌增援会同时出现

M84悲しみのエリス

己方初期	サイバスター、 ガッデス 、己方兵 x3
己方增援	敌方增援出现后的下一回合： ザイン ザイン出现后的下一回合：ザムジード、ギオラスト トゥルーク可通过ギオラスト两次说得：トゥルーク
敌方初期	ダイオン x6、バフォーム x3
敌方增援	敌方全灭后： トゥルーク （ ルビッカ ）、トゥルーク （ エリス ）、ダイオン x6、バフォーム x2
攻略要点	トゥルーク （ エリス ）在ギオラスト 两次说得后加入 任务结束后，根据选择不同，同伴和路线会发生变化 →选择“……わかったよ、好きにしな ”：ザイン （ シモーヌ ）不加入 →选择“認めねえぜ、そんな事はよ” ：ザイン （ シモーヌ ）加入 トゥルーク （ エリス ）击破的情形下，ギオラスト离队

M85カークスの遺産

己方初期	サイバスター 、 ヴァルシオーネR 、己方兵x5
己方增援	
敌方初期	エウリード （ ジョグ ）、ジンオウ、ダイオン x2、バフォーム x2、ゴリアテ x3
敌方增援	第三回合：トゥルーク （ ルビッカ ）、ダイオン x2
攻略要点	

M86野心、果てしなく

己方初期	サイバスター 、 ヴァルシオーネR 、己方兵 x5
己方增援	説得ザイン： ザイン
敌方初期	トゥルーク （ ルビッカ ）、ダイオン x4、バフォーム x2、ゴリアテ
敌方增援	敌方全灭或者四回合后，敌方残留5机以下： ジンオウ （ ジョグ ）、ザイン （ シモーヌ ）、ダイオン x3
攻略要点	ザイン （ シモーヌ ）可以通过サイバスター 说得（仅限于 悲しきシモーヌ 中末向ジンオウ （ シモーヌ ）に攻击•反击的情形下 ）

M87ウェンディの悲劇

己方初期	サイバスター、 己方兵 x5
己方增援	
敌方初期	デモンゴーレム（金）x3、デモンゴーレム x7
敌方增援	
攻略要点	此任务开始时，总经过回合数在250以下的情形下，ソルガディ （ アハマド ）

M88バゴニア内乱

己方初期	サイバスター 、己方兵 x6
己方增援	
敌方初期	リブナニッカ+ （ ゼツ ）、リブナニッカ+、ギンシャス+、アゲイド、ギンシャス、リブナニッカ x3、ベンディッド x3
敌方增援	敌方全灭： ガッツォー （ ゼツ ）、アゲイド x2、ギンシャス、リブナニッカ
攻略要点	

M89テューディの怨念

己方初期	サイバスター 、 ザムジード
己方增援	第二回合（ イスマイル存活 ）：ガッデス
敌方初期	イスマイル （ テューディ ）、デモンゴーレム x7
敌方增援	
攻略要点	サイバスター 、 ザムジード 第二回合（ イスマイル存活 ）：ガッデス イスマイル （ テューディ ）、デモンゴーレム x7

M90シュテドニアス激動

己方初期	サイバスター 、 ガッデス、己方兵 x5
己方增援	
敌方初期	トゥルーク （ ルビッカ ）、ジンオウ、ダイオン x2、バフォーム x2、ゴリアテ x3
敌方增援	敌方全灭或者第五回合以后，敌方残留5机以下：デュラクシール （ ラセツ ）、エウリード （ ジョグ ）、ダイオン x2
攻略要点	デュラクシール （ ラセツ ）残余HP50%以下后撤退

M91ラセツの最期

己方初期	サイバスター 、己方兵 x6
己方增援	
敌方初期	イスマイル （ テューディ ）、デュラクシール （ ジョグ ）、ジンオウ x3
敌方增援	敌方全灭： バイラヴァ （ ラセツ ）、デュラクシール （ ルビッカ ）
攻略要点	ウェンディ救出方法 →通过サイバスター说得 →第1章的 ウェンディの秘密 中发生项链的特殊事件 →通过ヴァルシオーネR说得 →イスマイル自爆，ウェンディ救出

M92野望の精算

己方初期	サイバスター 、 ザイン 、己方兵 x5
己方增援	
敌方初期	ジンオウ （ ジョグ ）、ジンオウ、ダイオン x7、バフォーム
敌方增援	敌方全灭： エウリード （ ラセツ ）、エウリード （ ゾラウシャルド ）、ダイオン x5
攻略要点	グランヴェール使用不可

M93囚われの剣聖

己方初期	サイバスター、グランヴェール、ディアブロ、己方兵x4
己方增援	
敌方初期	リブナニッカ+（ゼツ）、アゲイドx2、ギンシャスx2、リブナニッカx2、ベンディッドx3
敌方增援	
攻略要点	

M94ロザリーの涙 編集

己方初期	サイバスター、ガッデス、己方兵x5
己方增援	
敌方初期	ギンシャス+（トーマス）、ギンシャス+（ファング）、アゲイドx2、ギンシャスx3、ベンディッドx2
敌方增援	敌方全灭：ガッツォー（ゼツ）
攻略要点	ギンシャス+（ファング）在与サイバスター战斗和存活的条件下撤退（进入 ファング絶叫 剧情，而不进入 ガッツォー再び） ガッツォー（ゼツ）残余HP50%以下后撤退（ファング还没有撤退的情形下，进入 ガッツォー再び）

M95ファング絶叫

己方初期	サイバスター、己方兵x4、アゲイド+
己方增援	
敌方初期	ガッツォー（ゼツ）
敌方增援	第二回合：リブナニッカ+（トーマス）、ギンシャスx3
攻略要点	アゲイド+（ファング）存活，任务结束后根据以下的条件，ファング的行动发生变化 →第1章 ライバル 中战胜ファング：ジェイファー（ファング）加入 →第1章 ライバル 中败给ファング，或者没有通过 ライバル：ファング不加入

M96復讐鬼ゼツ

己方初期	サイバスター、グランヴェール、ディアブロ、己方兵x3
己方增援	
敌方初期	リブナニッカ+（ゼツ）、アゲイド+、ギンシャス+、ベンディッドx4、アゲイドx2、ギンシャスx2
敌方增援	第二回合：リブナニッカ+（トーマス）、ギンシャスx3
攻略要点	ノルスレイ使用不可 ディアブロ任务结束时，若在Lv42以上便可使用くるみ割り人形 ジャオーム任务结束时，若在Lv42以上便可使用罪と罰

M97復讐は誰のために

己方初期	サイバスター、ヴァルシオーネR、グランヴェール、ガッデス、己方兵x3
己方增援	
敌方初期	リブナニッカ+（ゼツ）、アゲイド+（ゼツ）、ギンシャス+（トーマス）、ギンシャス+（ファング）、リブナニッカx2、ベンディッド、アゲイドx2、ギンシャス
敌方增援	
攻略要点	ギンシャス+（ファング）在与サイバスター战斗后撤退 リブナニッカ+（ゼツ）击破时，敌机全撤退

M98イスマイル暴走

己方初期	サイバスター、ヴァルシオーネR
己方增援	第二回合：ラ・ウェンター•ファルク•ディアブロ其中一个
敌方初期	イスマイル
敌方增援	
攻略要点	

M99非情の天使

己方初期	サイバスター、ヴァルシオーネR、己方兵x5
己方增援	
敌方初期	死霊装兵x4、デモンゴーレム（金）x2、デモンゴーレムx4
敌方增援	敌方全灭：ヴォルクルスx2、死霊装兵x2、デモンゴーレム(金)x3、デモンゴーレムx2
攻略要点	

M100テューディ覚醒

己方初期	サイバスター、ヴァルシオーネR
己方增援	第三回合：ガッデス、己方兵x5
敌方初期	イスマイル（テューディ）、デュラクシール（ラセツ）、デュラクシール（ジョグ）
敌方增援	
攻略要点	デュラクシール（ラセツ）残余HP70%以下后撤退 デュラクシール（ジョグ）残余HP70%以下后撤退 イスマイル（テューディ）可以通过以下方法说得（路线有变化） →通过サイバスター说得 →第1章的ウェンディの秘密中发生项链的特殊事件 →通过ヴァルシオーネR说得 →イスマイル自爆，ウェンディ救出

M101ガッツォー再び

己方初期	サイバスター、己方兵x5
己方增援	
敌方初期	ガッツォー（ゼツ）、リブナニッカ+（トーマス）、アゲイド+x2、ベンディッドx2
敌方增援	
攻略要点	

M102逆襲のラセツ

己方初期	サイバスター、己方兵x6
己方增援	
敌方初期	デュラクシール（ラセツ）、エウリード（ジョグ）、ジンオウ、ダイオンx2
敌方增援	敌方全灭：イスマイル（テューディ）、死霊装兵x2
攻略要点	

M103悲しみを越えて

己方初期	サイバスター、ヴァルシオーネR、己方兵x5
己方增援	
敌方初期	イスマイル（テューディ）、デュラクシール（ラセツ）、デュラクシール（ジョグ）、ダイオンx2
敌方增援	
攻略要点	イスマイル（テューディ）、デュラクシール（ラセツ）、デュラクシール（ジョグ）击破后，敌方全部撤退、敵全機撤退

New Releases

掌机新作发售表



平射炮：度过前两个月的平淡期，掌机游戏爆发的季节到了！PSP游戏，6月底有《我的暑假2》，有《妄想世界》；7月初有Capcom大作《最后的战士》。NDS值得期待的游戏也不少，比如刚推出的《幽灵诡计》（全部小编都在玩），就是个极品创意游戏。而且这游戏居然比预定的发售时间提前5天发售，估计是想趁着E3的余温吧？Love Plus+也是6月底发售，怎么也要试试这个传说中的宅男杀手游戏。7月初NDS期待游戏更多，《太鼓达人DS》《闪电十一人3》《毁灭公爵三部曲》《牧场物语 双子村》等等，不说了，再说真的把整个发售表抄下来了。

口袋：不愧是旺季，这发售表多么诱人啊！刚刚玩到了幽灵诡计，不愧是逆转之父的新作品，风格和剧情都颇有创意，可玩性相当高，属于必汉化的游戏之一。另外就是心跳GS3了，这个对于女玩家来说，也是必汉化的神作哦，破解工具都已经准备好了。双子村让口袋盼得眼睛都绿了，如果这次再敢跳票，就用番茄去炸那公司吧！至于PSP上嘛，乙女游戏虽然不少，但都没有特别闪亮的作品，有个女生非常期待歌之王子殿下，不过口袋还是认为浮华一族会比较好玩。我的暑假系列也出了好几部，据说这款是可以潜水的，越做越精品了，值得期待一下。不过主编竟把暖洋洋的艾鲁村放在最后，是为了骗众小编的口水么？好吧，我承认我很馋囧

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
		2010年6月		
1日	我的第一个玩具屋	My First Dollhouse	505 Games	ETC
1日	狂热农场 动物王国	Farm Frenzy: Animal Country	City Interactive	SLG
3日	怪谈餐厅 里菜单100条	怪談レストラン 裏メニュー１００選	NBGI	AVG
3日	机灵	thinkSMART	Crave	ETC
8日	时尚生活	Satisfashion	Destineer	SLG
15日	集市寻宝	Yard Sale Hidden Tresures: Sunnyville	KONAMI	PUZ
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney Interactive Studios	ACT
17日	滑轮天使	ローラーエンジェルス～パシャッと大作戦～	STAR FISH	ACT
17日	葛饰区龟有公园前派出所	こちら葛飾区亀有公園前派出所勝てば天国！負ければ地獄！両津流一攫千金大作戦！	NBGI	ETC
17日	拓麻歌子的人气商店	たまごっちのピチピチおみせっち	NBGI	ETC
19日	幽灵诡计	ゴースト トリック	CAPCOM	AVG
22日	TNA摔跤 越线	TNA Impact: Cross the Line	SouthPeak Games	FTG
22日	谜题任务2	Puzzle Quest 2	D3P	PUZ
22日	变形金刚 塞伯坦之战 汽车人	Transformers War for Cybertron - Autobots	Activision	AAVG
22日	变形金刚 塞伯坦之战 霸天虎	Transformers War for Cybertron - Decepticons	Activision	AAVG
22日	谁比我糗 游戏版	Wipeout: The Game	Activision	ETC
24日	心跳回忆女生版3	ときめきメモリアルガールズサイド3rdStory	KONAMI	AVG
24日	爱了又爱+	ラブプラス＋	KONAMI	AVG
25日	银河赛手	Galaxy Racers	Ubisoft	RAC
29日	乐高哈利波特	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	ACT
29日	最后的气宗	The Last Airbender	THQ	ACT
		2010年7月		
1日	冬宫2 DS 双生的女神与命运的大地	エルミナージュ2 ～双生の女神と運命の大地～DS REMIX	STAR FISH	RPG
1日	太鼓达人DS 妖怪大决战	太鼓の達人DS ドロロン！ヨーカイ大決戦!!	NBGI	MUG
1日	数码宝贝故事 失落的进化	デジモンストーリーロストエボリューション	NBGI	RPG
1日	闪电十一人3 面向世界的挑战	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク/ボンバー	Level5	RPG
1日	毁灭公爵三部曲 临界物质	Duke Nukem Trilogy: Critical Mass	Deep Silver	STG
6日	卑鄙的我	Despicable Me	D3P	ACT
8日	牧场物语 双子村	牧場物語 ふたごの村	MMV	SLG
8日	麻将上海 探寻蒂卡尔之旅	Mahjong: Journey Quest for Tikal	MumboJumbo	PUZ
13日	单身汉	The Bachelor	Warner Bros.	ETC
13日	地牢入侵	Dungeon Raiders	Focus Home Interactive	AVG
15日	金属战斗陀螺 爆神须佐之男袭来	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ襲来！	Hudson	RPG
22日	海豹宝宝3 好多小可爱	まめゴマ3～かわいいがいっぱい～	columbia	SIM
22日	电车GO！特别篇 复活！昭和的山手线	電車でGO！特別編～復活！昭和の山手線～	Taito	SIM
22日	妖精的尾巴 激斗！魔导士决战	ＴＶアニメ フェアリーテイル 激闘！魔導士決戦	Hudson	AVG
29日	重装机兵3	メタルマックス３	Kadokawa Games	RPG
29日	忍者乱太郎学年对抗战益智！之段	忍たま乱太郎 学年対抗戦パズル！の段	Russell	ETC
		2010年8月		
1日	英雄的黎明	Dawn of Heroes	Majesco	RPG
3日	战斗国际象棋	Battle vs. Chess	TopWare	TAB
5日	漫画家故事	まんが家物語	COLUMBIA MUSIC ENTERTAINMENT	AVG
10日	神秘任务	Junior Mystery Quest	Navarre Corp	PUZ
31日	摇滚青春2	Camp Rock: The Final Jam	Disney Interactive	ACT
31日	小熊宝宝	Little Bears	Zoo Games	SIM
未定	战斗之魂DS	バトルスピリッツ デジタルスターター	NBGI	TCG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
		2010年5月		
20日	钢之炼金术师 约束之日	鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ	NBGI	RPG
21日	创意族赛车	ModNation Racers PSP	SCE	RAC
25日	终极格斗冠军赛2010	UFC Undisputed 2010	THQ	FTG
27日	烈焰同盟	ブレイズ・ユニオン	Sting	SRPG
27日	空之音 少女五重奏	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女の五重奏	Compileheart	AVG
27日	秘密游戏 携带版	シークレットゲーム-KILLER QUEEN-PORTABLE	Yetigame	AVG
27日	魔力充电娘CC	ファイト一発!充電ちゃん!!CC	Russell	AVG
27日	完美大战略 战场的霸者	大戦略パーフェクト~戦場の覇者~	System Soft Alpha	SLG
		2010年6月		
3日	妖精尾巴 携带公会	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD	KONAMI	ACT
3日	CLANNAD光芒守护的小镇上卷	CLANNAD 光見守る坂道で 上巻	PROTOTYPE	ETC
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	ACT
22日	TNA摔跤 越线	TNA Impact: Cross the Line	SouthPeak Games	FTG
24日	闪光十字军Go Go!	ティンクル☆くるせいだーすGoGo!	AMW	AVG
24日	真恋姬梦想乙女缭乱三国志演义	真・恋姫夢想~乙女繚乱☆三国志演義~	Yetigame	AVG
24日	星座彼氏 春季篇 携带版	Starry☆Sky~in Spring~ ポータブル	honeybee	AVG
24日	D.C.初音岛女生旋律携带版	D.C.Girl's Symphony Pocket~ダ・カーポ~ガールズ シンフォニーポケット	Idea Factory	AVG
24日	拳皇携带版 94~98 大蛇之章	ザ・キング・オブ・ファイターズ ポータブル'94~'98 チャプター・オブ・オロチ	SNKPLAYMORE	FTG
24日	水仙 如果还有明天 携带版	ナルキッソス~明日があるなら~Portable	角川书店	AVG
24日	我的暑假2 携带版:神秘姐妹和沉船的秘密	ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!	SCE	ETC
24日	妄想世界	CHAOS;HEAD NOAH	5pb.	AVG
24日	CLANNAD 光芒守护的小镇上卷	CLANNAD 光見守る坂道で 上巻	PROTOTYPE	ETC
24日	歌之王子殿下	うたの☆プリンスさまっ♪	Broccoli	AVG
29日	乐高哈利波特	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	ACT
		2010年7月		
1日	浮华一族	華ヤカ哉、我ガ一族	Idea Factory	AVG
1日	毁灭公爵三部曲 临界物质	Duke Nukem Trilogy: Critical Mass	Deep Silver	STG
6日	卑鄙的我	Despicable Me	D3P	ACT
15日	最后的战士	ラストランカー	CAPCOM	ARPG
15日	撞飞的英雄 Crashman	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	Takara Tomy	ACT
15日	实况力量棒球2010	実況パワフルプロ野球2010	KONAMI	SPG
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姫 バトルマスターズ	KONAMI	AVG
15日	与Hello Kitty一起!方块破坏123!!	ハローキティといっしょ!ブロッククラッシュ123!!	Dorasu	PUZ
15日	火影忍者 羁绊驱动	NARUTO-ナルト-疾風伝 キズナドライブ	NBGI	ACT
22日	二世之约	二世の契り	Idea Factory	AVG
22日	皇牌空战联合袭击	Ace Combat: Joint Assault	NBGI	STG
22日	命运之夜	Fate/EXTRA	MMV	RPG
29日	恋爱少女与守护之盾 携带版	恋する乙女と守護の楯 Portable	Alchemist	AVG
29日	初音未来 Diva计画 2nd	初音ミク-Project DIVA 2nd-	SEGA	MUG
29日	伊苏VS空之轨迹	イース VS 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	Falcom	RPG
29日	GA - 艺术科美术设计班 闹剧仙境	GA-芸術科アートデザインクラス-Slapstick WONDER LAND	Russell	AVG
未定	S.Y.K 新锐西游记携带版	S.Y.K~新説西遊記~ ポータブル	Idea Factory	AVG
未定	NeoGeo英雄 终极射击	ネオジオヒーローズ~アルティメットシューティング~	SNKPLAYMORE	STG
未定	真·万兽之王 Final EX	真・マスターオブモンスターズ Final EX ~無垢なる嘆き、天冥の災禍~	System Soft Alpha	SLG
未定	桃太郎电车团队竞赛 友情·努力·胜利之卷	桃太郎電鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻!	Hudson	TAB
		2010年8月		
5日	暴风情人	STORM LOVER	D3P	AVG
5日	尸体派对	コープスパーティー ブラッドカバー リピーテッドフィアー	5pb.	AVG
8日	美少女麻将4	アイドル雀士スーチーパイIVぽ~たぶる	Cyber Front	TAB
10日	顶级职业摔跤	Lucha Libre AAA: Heroes of the Ring	KONAMI	FTG
10日	麦登橄榄球11	Madden NFL 11	EA	SPG
未定	怪物猎人日记暖洋洋的艾鲁村	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	CAPCOM	AVG

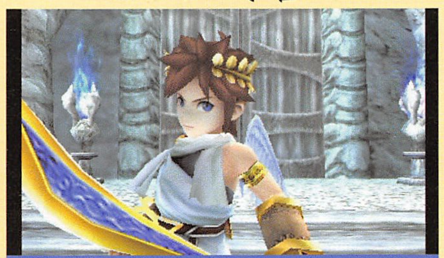
硬核：7月初期DS上的好游戏就不少，还都是名作系列的续作：《太鼓达人》《闪电十一人》《牧场物语》，相信这些系列的饭丝们可以度过一个快乐的7月。不过我对这些都不感兴趣，7月底的《重装机兵3》对我来说才是重点。记得当年参加工作第一个写的攻略就是《重装机兵 钢之季节》，游戏名称不同，那是因为版权的问题，制作人是相同的。PSP上7月有不得不玩的《最后的战士》，CAPCOM在动作游戏方面的号召力是巨大的，当然也有不少很弱的游戏，希望《最后的战士》不要弱。那个PSP的《皇牌空战 联合袭击》，我都不记得是第几次在这个地方说期待它了。如果7月份欧版又没戏，就要等8月的美版了。

剑纹：啥也不说了。知道这个大哥是谁不？不知道就去玩这个游戏吧！

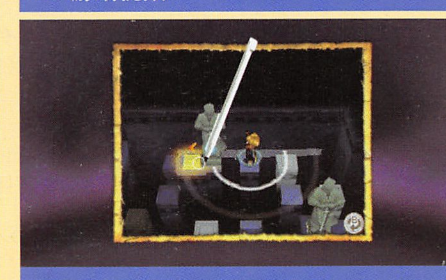


Dvd本期光盘内容导读Guide

—DVD内容—

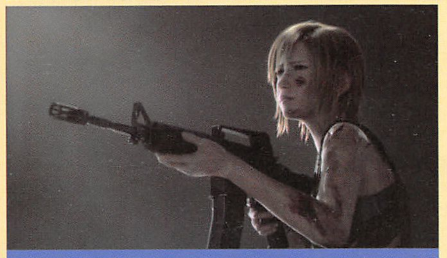


3DS游戏视频





NDS游戏视频



PSP游戏视频



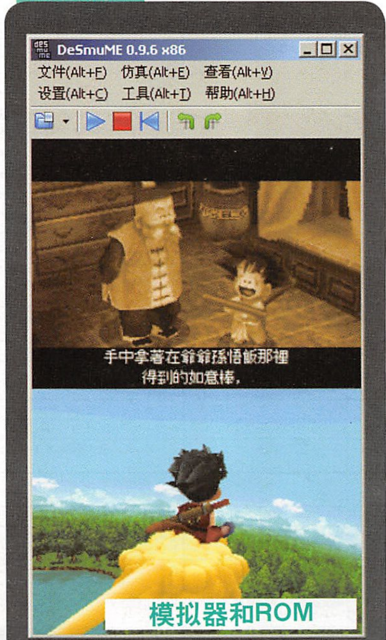
重点推荐

《噬神者》1.5版本下载任务“全テヲ蝕ムモノ”ツクヨミBOSS战视频。

视频演示：硬核

本视频分解了BOSSツクヨミ的所有招式，单独针对不同招式进行详细的介绍以及攻略对策分析。

文件 模拟器和游戏



光盘附带本期杂志内页介绍的及格NDS模拟器软件，和部分汉化版游戏。推荐一试。当然，汉化游戏可以在NDS主机上运行，不仅限于模拟器。

WELCOME TO...

本刊仅随光盘附送
不单独销售

ISBN 978-7-88033-531-6

